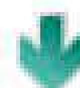

الإبـــداع الفكري
الألعاب التربوية
مهارات إبداعية في التربية والتدريب

الألعاب التربوية

تأليف

د. عثمان حمود الخضر



تأليف د. عثمان حمود الخضر
othman1001@hotmail.com

مدير المشروع أحمد علي شربجي
ahmad@gulfinnovation.com

التدقيق أنس عبدالله سالم
anas@ebdaa.ws

تصميم وإخراج رمزي فيصل الهريمي

اخراج الكتروني عبدالعزيز عصمت العتريس
zezodedo@hotmail.com

الناشر



شركة الإبداع الفكري للنشر والتوزيع - الكويت

e-mail: info@ebdaastore.com - www.ebdaastore.com
هاتف: 22404854 - 22404883 - فاكس: 22404852
ص.ب 28589 الصفاة 13146 الكويت



إهداء إلى

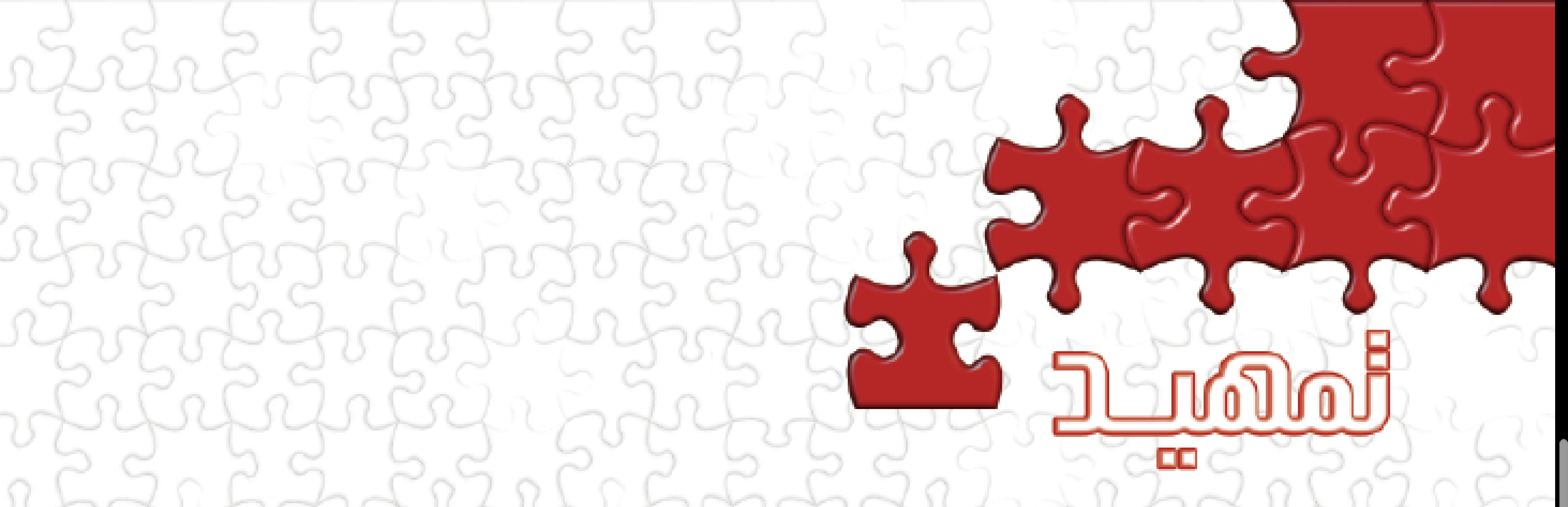
إلى أبنائي طلال وحمود وبدرية ونورة...

بشائر أمل لمستقبل مشرق لهذه الأمة.. أهدي هذا الكتاب

جعلهم الله جميعاً من الذرية الصالحة...

والدكم

عثمان حمود الخضر



تمهيد

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف خلق الله، محمد بن عبدالله، وعلى آله وصحبه وسلم.

أما بعد،،

إن من أهم مسؤوليات المهتم بالشأن التربوي والتدريبي هو محاولة فهم أفراده واستكشاف مكنوناتهم وطاقاتهم، وتلمس جوانب الضعف والقوة في شخصياتهم، والتعرف على جوانب الخلل في ذواتهم التي بحاجة إلى إصلاح، والألعاب التربوية تتيح له فرصاً كثيرة لمراقبة سلوك أفراده في مواقف تحاكي الواقع وتقترب منه، والشواهد في الحياة كثيرة التي تؤيد ما وصل إليه الفيلسوف اليوناني"بلاتو" من أن "ساعة لعب تعرفك بالشخص أكثر من سنة محادثة".

إن استخدامي الشخصي للألعاب في دوراتي التدريبية خلال السنوات العشر الماضية، وما خلصت إليه تجربتي في أكاديمية الإبداع الأمريكية، و"مركز العلوم المرحة"بالكويت، وما لاحظته في مؤتمرات تربوية، وعايشته في ورش عملية كثيرة، ولامسته من تشجيع ومؤازرة واهتمام من المربين والمدربين أثناء تقديمي للألعاب التربوية في منتدياتهم، كرست لدي قناعة بأهمية هذه الأداة التربوية، التي من الممكن أن تثري التجربة التربوية والتدريبية، وتحديثها بما يتلاءم مع متطلبات البيئة المعاصرة، وحاجة العمل التربوي والتدريبي إلى تحديث في وسائله وأدواته. والحكمة ضالة المؤمن، أنّى وجدها فهو أحق الناس بها، سواء جاءته من غرب أو شرق.

لا أدعي أن ما عرضته في هذا الكتاب بدعة جديدة، فالألعاب التربوية والتدريبية ممارسة في وسائلنا، لكنها اجتهادات فردية تفتقر إلى التأصيل، فالألعاب طريقة تربوية لها تأصيلاتها النظرية في جامعات عالمية عريقة، وتطبيقاتها العملية المشاهدة في الدورات التدريبية، والفصول التعليمية في المدارس الغربية، تستند على ثروة من الأبحاث والدراسات الأكاديمية، تقدم تحت مسمى "التعلم من خلال الممارسة" تارة، أو "التعليم الترفيهي" **Edutainment**، أو "التعليم بالمرح" تارة أخرى، وما العمل التربوي في محصلته النهائية إلا عملية تعلم هدفها إكساب الفرد معلومة جديدة، وغرس سلوك حميد، وتنقيته من آخر مشين، وتغيير اتجاهات وقناعات، فالدراسات تؤكد بأن الأفراد يتعلمون بصورة أفضل عندما تكون عملية التعلم ممتعة، فالألعاب طريقة جذابة وطبيعية، فنحن مفطورون على حب المرح الذي أحد مصادره اللعب، فـ "في داخل كل منا طفل يتوق للعب" كما يقول "نيتشه".

يشمل الكتاب تغطيةً لأهم الجوانب النظرية التي يحتاج لمعرفتها التربويونِ والمدربون، مفضلاً عدم الدخول في تفصيلات نظرية مملة، كما يشمل أيضاً تغطية للجوانب العملية، حيث سيتعرف المشارك على خمس وعشرين لعبة تربوية جديدة جاهزة للتطبيق، مع شرح مفصل للهدف منها، والمهارات التي تغطيها، وطريقة عرضها، ونوعية وعدد المشاركين بها، والوقت الذي تستغرقه، والمواد التي تحتاجها، وما يجب أن يطرح بعد الانتهاء منها من نقاط تربوية.

آمل أن يكون هذا الجهد بداية مشجعة للتربويين والمدربين للإضافة والإثراء.

د. عثمان حمود الخضر

رمضان

سبتمبر 2007





المقدمة

ما هي الألعاب التربوية؟

الألعاب التربوية تتبنى مبدأ التعلم من خلال الممارسة، فهي ألعاب تحكم بقوانين، وتحدد سلوك المشاركين المطلوب منهم القيام به، كما تحدد النتائج (الأهداف) المراد تحقيقها، والجزاءات المترتبه على الأداء. كما تشير إلى مجموعة من الأنشطة المطلوب القيام بها لإنجاز مهة ما، ويتم ذلك في جو مصطنع يحاكي الواقع.

وأغلب الألعاب تحمل طابعاً تنافسياً في إطار تفاعل اجتماعي بين المشاركين، تنتهي "بفائز" و"خاسر". وهي بطبيعتها تتطلب من الأفراد المشاركة الجسدية (نشاط عضلي كالحركة)، أو العقلية (نشاط عقلي كحل مشكلة)، أو كليهما، كما تستثير الجانب الانفعالي لدى المشارك (كالحماس والمتعة والإثارة والترقب).

و الألعاب التربوية مناسبة للاستخدام في تأصيل المفاهيم التربوية في نفوس الأفراد المشاركين، وإثارة النشاط وتبديد الملل بعد برنامج طويل. فهي طريقة علمية صحيحة في التعلم تستند على ثروة من الأبحاث والدراسات الأكاديمية. وهي تسمى أحياناً بـ"التعلم من خلال الممارسة"، أو "التعليم الترفيهي" **Edutainment**، أو "التعليم بالمرح".

و تختلف الألعاب عن طرق التعلم الأخرى في كون المقدم ليس هو مصدر المعلومة أو التوجيه، بل هو إحداها، ويتوقع من المشاركين أن يساهموا في إثراء الخبرة التعليمية بتجربتهم ورؤيتهم الخاصة، أي أن الكل يتعلم من الكل ، وليس من المقدم فقط. كما أن أهم ما يميزها عن طرق التعلم الأخرى هو عنصر المتعة والتشويق.

و لعله من المناسب هنا تحديد بعض المصطلحات التي سيتم استخدامها في ثنايا هذا الكتيب، فلفظ "لعبة" يقصد به ذلك النشاط المعرف عاليه، والذي يأتي تحت مسميات عدة، مثل ألعاب تربوية، تمرين، لعب أدوار، مسائل عقلية، وغير ذلك. فإذا جاءت أي من هذه المصطلحات في ثنايا الكتاب فإنها تشير لنفس المفهوم. وإذا قدمت مجموعة من الألعاب في فترة زمنية محددة سميت "برنامج"، فالبرنامج يشمل مجموعة من الألعاب. غير أننا ننوه هنا إلى أننا لن نشمل في هذا الكتيب بعض الأنشطة التي يمكن إدراجها تحت مسمى لعبة، من ذلك: الألعاب الكمبيوترية، ولعب الأدوار، ودراسة الحالة، والمحاكاة، والمسائل العقلية.

كما يشير لفظ "المقدم" في هذا الكتاب إلى شخص الذي يقوم بتقديم اللعبة، والذي يمكن أن يكون مربياً، أو مدرباً، أو مدرساً، أو قائداً، أو غير ذلك. أما "المشاركون" فيقصد بهم أولئك الأفراد الممارسون للعبة.



الفهرس

الفهرس



1

الفصل الأول

مميزات الألعاب وأنواعها





مميزات التعلم من خلال اللعب

الألعاب التربوية والتدريبية هي أحد أهم وسائل نقل واستيعاب المعلومة، وغرس السلوك المطلوب، وتغيير الاتجاهات، والسبب في ذلك هو تميزها بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى، والتي منها:

1. مخاطبتها لأكثر من حاسة لدى الإنسان، ففي حين تعتمد المحاضرات التقليدية على حاسة السمع لنقل المعلومة، فإن الألعاب التربوية تستخدم، بالإضافة للسمع: البصر، واللمس، وفي أحيان أخرى، الشم والتذوق، وكلما تم مخاطبة أكثر من حاسة خلال عملية التعلم، كلما كانت المعلومة، أو السلوك، أكثر ثباتاً وفهماً لدى المشارك.

2. في حين أن المحاضرات التقليدية تصلح لنقل الجانب النظري من المعلومات، فإن الألعاب تصلح أيضاً لغرس السلوكيات الإيجابية، وتغيير اتجاهات الأفراد.

3. الألعاب عملية ممتعة للأفراد، تثير مرحهم، وتكسر الملل الذي يصاحب المحاضرات التقليدية عادة.

4. الألعاب مناسبة في تأكيد المعاني التربوية التي تم تلقيها سماعاً.

5. الألعاب هي أقرب أسلوب تعلم يحاكي الواقع، فالسلوك الصادر من الفرد خلال اللعب يعكس السلوك الأكثر احتمالاً بأن يقوم به الفرد في الواقع الميداني.

6. الألعاب من أكثر الوسائل جذباً لانتباه الأفراد.

7. الألعاب أكثر وسائل التعلم التي يتفاعل من خلالها الأفراد فيما بينهم.



8 معظم الألعاب تعتمد على مواد رخيصة ممكن الحصول عليها، أو تصنيعها محلياً.

9 الألعاب تقوي العلاقات الاجتماعية بين أفراد المجموعة.

10 الألعاب تزيد وتعزز ثقة الفرد بنفسه.

11 الألعاب تعكس جدية وتحضير المقدم واجتهاده في توصيل المعلومة وغرس السلوك المطلوب بشتى الوسائل.

12 الألعاب تكسب المقدم حب المشاركين.

13 الألعاب تستثير انتباه ودافعية الفرد.



نحن نتعلم

١ ٪	من خلال	التذوق	
١,٥٪	من خلال	اللمس	
٣,٥٪	من خلال	الشم	
١١٪	من خلال	السمع	
٨٣٪	من خلال	النظر	



نحن نتذكر

١٠٪	مما نقرؤه
٢٠٪	مما نسمعه
٣٠٪	مما نراه
٥٠٪	مما نراه ونسمعه
٨٠٪	مما نقوله
٩٠٪	مما نقوله ونعمل به

أنواع الألعاب

من حيث المشاركين

فردية

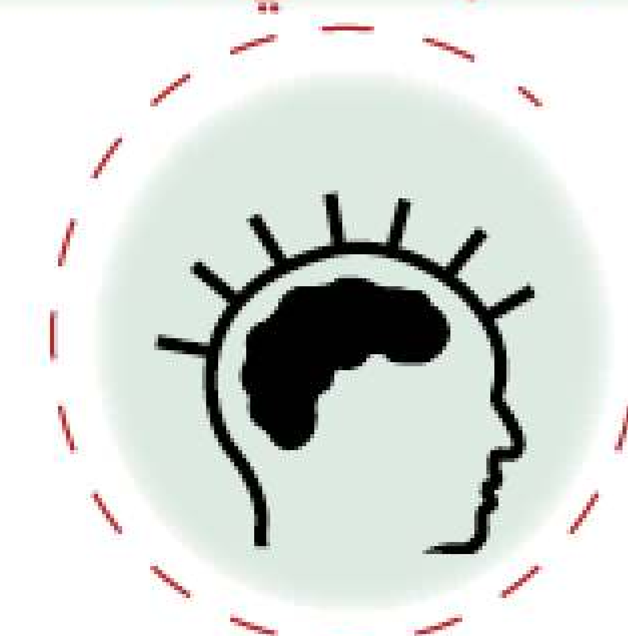






من حيث الجانب الإنساني المستخدم

عقلية







خارجية

في الهواء الطلق



داخلية

في مكان مغلق





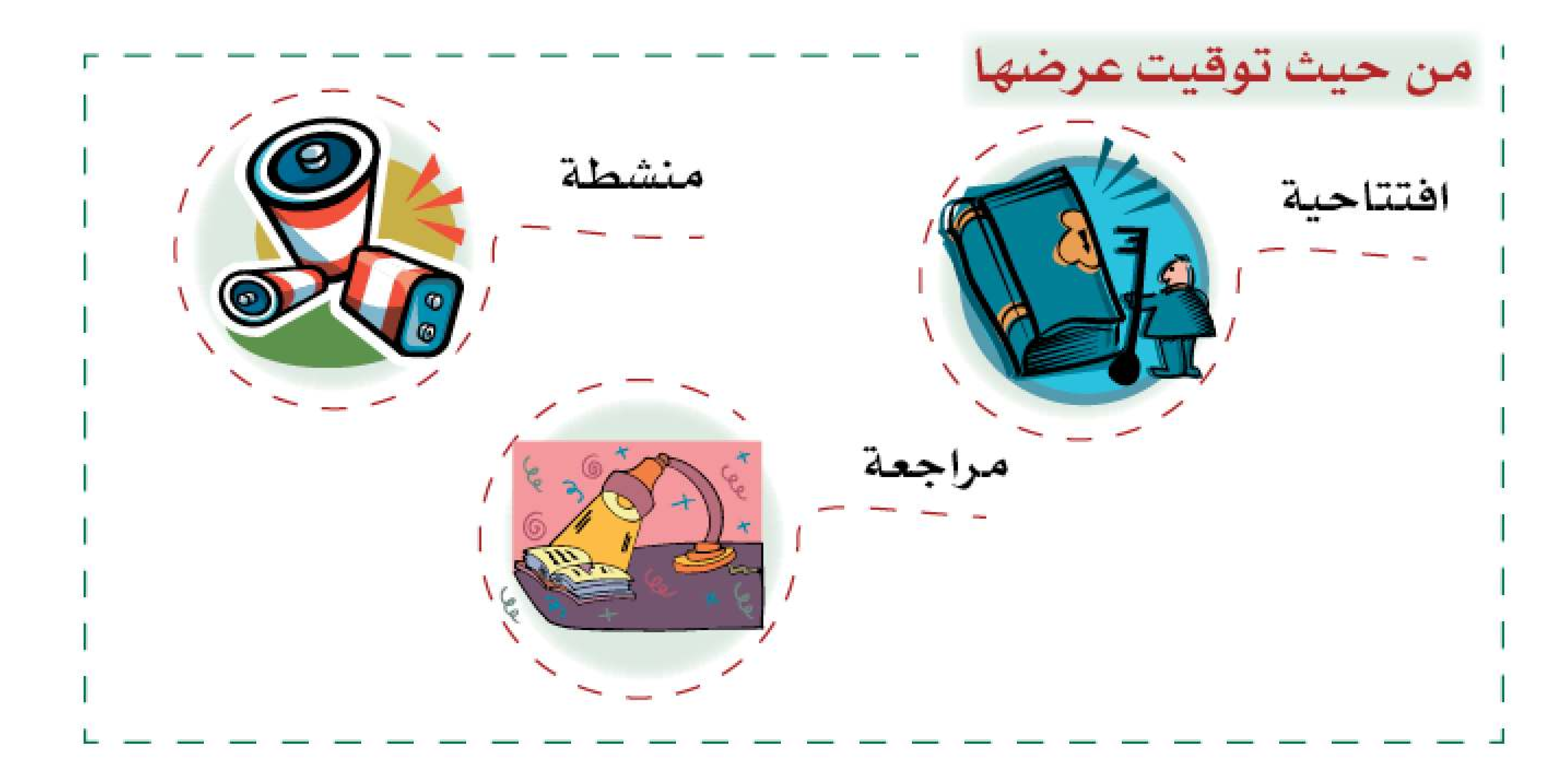
من حيث المواد المستخدمة

لا مواد أو مواد قليلة

ورقية

مواد وأجهزة

من حيث توقيت عرضها





من حيث طبيعتها

تنــافسيــة Competitive



هي لعبة تعتمد على مبدأ التنافس بين الفرد والآخرين لتحقيق هدف ما، وتتطلب قدراً عالياً من النشاط الذهني أو العضلي أو كليهما، وتتسم بالحافزية العالية، حيث يتعلم الفرد من خلال الممارسة لا من خلال التوجيه المباشر، لذا فهي أداة جيدة في تأصيل القيمة السلوكية والأهداف التربوية، والتي منها: حل المشكلات، ومهارات الاتصال، واتخاذ القرار. وتتطلب مشاركة الفرد الشخصية في اللعبة. وهي إما أن تكون في صورة فردية (تنافس بين أفراد) أو جماعية (تنافس بين مجموعات).

تمـــارين Exercise



هي نوع من الألعاب تستخدم لإيضاح مفهوم محدد يرغب المقدم في توصيله للمشاركين، وهي لا تعتمد على قدرة الفرد على حل المشكلات، ولكن على مدى استيعابه للمفهوم المطروح، وعلى وقدرته على إسقاط ما تعلمه على الواقع.



مسائل عقلية BrainTeaserPuzzles



هي مسائل تتطلب من الفرد نشاطاً ذهنياً لحلها، وتستثير قدرة الفرد على تحليل وحل المشكلة، وأغلب أنواع التمارين من النوع الورقي، إلا أن بعضها يستلزم بعض المواد لعرضها. وهو مناسب في الألعاب الافتتاحية والمنشطة.

المحاكاة Simulations



في أغلب الأحيان يصعب وضع الفرد في موقف حقيقي من أجل تدريبه لأن الخطأ في الأداء قد يكون مكلفاً وخطيراً، لذا يتم وضع الفرد في موقف أشبه ما يكون بالموقف الحقيقي، بحيث لو أخطأ الفرد فلن يترتب على ذلك أي ضرر. ومن أشهر ألعاب المحاكاة ألعاب الحرب، وقيادة السيارة، وقيادة الطائرة.



تمثيل الأدوار



و يتم هنا وضع الفرد في موقف افتراضي تمثيلي لمعرفة ما هو تصرف الفرد خلال ذلك الموقف، مثلاً كيف يتعامل الفرد أمام شخص غاضب. أحياناً يتم إيهام الفرد بأن الموقف حقيقي دون أن يعلم بأنه تمثيل من أجل الحصول على استجابات واقعية وعفوية أكثر ما يمكن، كما هو حاصل في برامج "الكاميرا الخفية". وتمثيل الأدوار طريقة ممتعة وغير مكلفة.

دراسة الحالة



يتم هنا عرض مشكلات واقعية من واقع بيئة عمل الفرد، ويطلب منه ومن مجموعته تحليل المشكلة وتقديم حلول لها، ويتم بعد ذلك المقارنة بين الحلول المقترحة وما تم فعلاً في الواقع. دراسة الحالات طريقة فعالة في التدريب، وتتطلب مهارة في اختيارات وتصميم الحالة.



من حيث توقيت عرضها

افتتاحية OpenerIceBreaker



هي اللعبة التي تلعب في بداية البرنامج (تسخين) وتهدف إلى كسر الحواجز النفسية وإزالة الرهبة والخجل من نفوس الأفـراد، وتشجيعهم على المشاركة. كما يمكن أن تستخدم في تعريف المشاركين بعضهم ببعض، لذا هي مناسبة للمجاميع جديدة التكوين، حين تكون المعرفة بين أفرادها محدودة. والألعاب الافتتاحية تتمتع بكونها سهلة وغير معقدة، ولا تحمل أي صورة من صور التحدي للفرد لتجنب إحراج المشارك في بداية البرنامج، كما أنها لا تستغرق وقتاً طويلاً، فغالباً ما تستغرق ما بين 5 - 15 دقيقة.

منشطـــة Energizer



بسبب طول أو صعوبة البرنامج، يشعر الأفراد أحياناً بالملل والإرهاق، وهنا يأتي دور الألعاب المنشطة في تجديد النشاط، وإزالـة الملل في نفوس الأفراد، وجذب انتباههم مرة أخرى. الألعاب المنشطة تشابه إلى حد ما الألعاب الافتتاحية، وتفترض أن الأفراد يعرفون بعضهم البعض. وفي العادة لا يخطط للألعاب المنشطة ولكن تقدم كلما اقتضت الحاجة لذلك. وغالباً ما تفضل الألعاب التي تتضمن نشاطاً عضلياً أكثر من النشاط العقلي.



مراجعة Review



ألعاب المراجعة مناسبة للقيام بمراجعة ما تم تقديمه خلال برنامج ما، سواء المادة العلمية أو المفاهيم التربوية، وذلك للتأكد من أن الأفراد قد استوعبوا المفاهيم الأساسية، وللتأكيد على بعض المفاهيم المهمة، لذا فهي تأتي في نهاية "البرنامج" كالمحاضرة أو الدورة، وتأتي على شكل تمارين وألعاب خفيفة لا تستغرق أكثر من 15 دقيقة غالباً.

و عموماً، يمكن استخدام الألعاب في أي وقت خلال البرنامج مادامت مناسبة، ويعتمد توقيت طرحها على تقدير المقدم، وفيما يلي مجموعة من القواعد العامة التي يمكن الاسترشاد بها لتحديد الوقت المناسب لتقديم اللعبة:

- يفضل أن تلعب ألعاب "الافتتاحية" في بداية البرامج، لأنه كما هو من اسمها، تستخدم أصلاً لكسر الحواجز النفسية وإذابة الجليد وإزالة الرهبة والخجل من نفوس المشاركين، وتشجيعهم على المشاركة.

- يمكن أن تستخدم اللعبة بعد أن يتم التأصيل النظري للمفهوم المراد إيصاله للمشاركين. ويجب على المقدم تقدير مدى صعوبة المفهوم المقدم بالنسبة للمستوى العقلي للمشاركين، ومن ثم تحديد ما إذا كان من المناسب تقديم اللعبة قبل أو بعد التأصيل النظري للمفهوم.

- الألعاب المنشطة، من اسمها، تستخدم عند الشعور بأن الأفراد قد بدا عليهم التعب أو الملل، ولابد من تنشيطهم ذهنياً وعقلياً.

- بعض الألعاب تتطلب إضاءة كافية، لذا من غير المناسب تقديمها في المساء في الهواء الطلق دون إضاءة.



الفصل الثاني

مراحل اللعب





تمر عملية اللعب بثلاثة مراحل، هي:

ما قبل اللعب

خـــلال اللعــب

بعـــد اللعـــب



هناك ثلاثة مراحل فرعية تتضمنها مرحلة ما قبل اللعب، وهي: التعرف، والتخطيط، والتحضير.

أ. التعــرف

أنت بحاجة لمعرفة الإجابة على الأسئلة التالية:

1. من هم المشاركون؟: أعمارهم؛ عددهم؛ قدراتهم الاستيعابية؛ جنسهم (ذكور أم إناث).
2. ما هو الوقت المخصص للبرنامج؟
3. أين المكان المخصص لإقامة البرنامج؟

- السعة المكانية
- البيئة: أرض فضاء أم منطقة مغلقة (صالة)؟
- الأرضية: هل مفروشة أم مزروعة أم رملية؟
- هل هناك حاجة للإضاءة؟
- بُعد المكان.

4. ما الأهداف التي يرجو القائمون على البرنامج تحقيقها؟
5. هل هناك مساعدون يساعدونك على تقديم البرنامج عند الحاجة؟

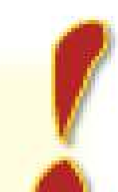
ب. التخطيط



أنت بحاجة لمعرفة الإجابة على الأسئلة التالية:

1. ماهي الألعاب المناسبة للأهداف المرجو تحقيقها؟ وكم عددها؟
2. ماهو الترتيب المناسب لتقديم الألعاب؟
3. كيف ستبدأ؟ وكيف ستنتهي؟
4. هل ستكون مشاركاً؟ أو مراقباً؟ أو قائداً؟
5. هل من المناسب استخدام ألعاب فردية أم جماعية؟ وكم مجموعة يمكن تشكيلها؟
6. هل ستستخدم ألعاب منشطة؟ ما هي؟
7. ماهو اللباس المناسب الذي يجب أن يتقيد به المشاركون؟
8. ما الذي يجب أن يعرفوه عنك؟

و تذكر!



يجب ألا يتجاوز البرنامج ساعتين حتى لا يشعر الأفراد بالتعب أو الملل.

يجب ألا يكون هناك تركيز على جانب إنساني واحد فقط، كالجانب العضلي مثلا حتى لا يشعر الأفراد بالتعب أو الملل.

المتعة والمرح يساعدان على انفتاح المشاركين وتفاعلهم واستفادتهم، تأكد أن الألعاب المختارة توفر جانباً من المتعة والمرح.



ماهو العدد المناسب للمشاركين في البرنامج؟

الأفضل أن يكون العدد ما بين 10 - 20 ، كلما زاد العدد صعبت إدارتهم، وتقلصت فرص السماح لهم بالتعليق والاستيضاح، وزاد شعورهم بأنهم مستبعدون.

بشكل عام:

مشاركين ١٠	مناسب
مشاركاً ٢٠	يمكن إدارتهم
مشاركاً ٣٠	تحتاج مساعداً
+مشاركاً ٤٠	تحتاج فريقاً يساعدك مالم تركز على الألعاب الورقية فقط



يمكن أن تقدم الألعاب ....



- كبرنامج منفصل
- كبرنامج ألعاب تربوية في رحلة
- برنامج مسائي أو صباحي منفصل
- كفقرة في برنامج
- خلال درس تربوي أو ثقافي
- خلال الفصل
- خلال الدورة التدريبية

من أين آتي بالألعاب والأفكار والمواد ؟

1. كتب الألعاب
2. الورش والمؤتمرات
3. من مشاهدة الآخرين
4. الإنترنت
5. محلات الألعاب
6. من خيالك!
7. وأخيراً، من هذا الكتاب.



ج . التحضير

تأكد من:

1. أن جميع المواد والأجهزة المطلوبة لديك.
2. معاينة المكان إن أمكن.
3. أنك متمكن من اللعبة وأنك قد قمت مسبقاً بالتمرن عليها.
4. أن لديك ألعاباً احتياطية عند الحاجة.



ثانياً خلال اللعب

أ . في البداية

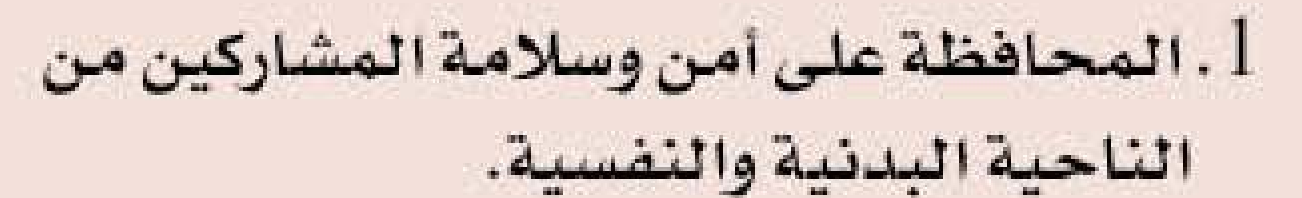
لا تنس أن:

1. تعرف نفسك للمشاركين، خاصة إذا كانوا يقابلونك لأول مرة.
2. ترحب بهم.
3. تشرح المفهوم (الهدف) من البرنامج.
4. تلفت انتباه المشاركين لبعض القواعد التنظيمية لنجاح البرنامج، مثلاً:

- عندما أصفر الجميع يصمت.
- عندما أتكلم الجميع يستمع.
- أهمية المشاركة.
- المحافظة على نظافة وترتيب المكان.

5. تشرح قواعد اللعبة، ليس فقط بالكلام ولكن أرهم عملياً ما تعني.
6. تسأل إذا كان أحدهم لديه أسئلة قبل بداية اللعب.
7. إذا اقتضت اللعبة عمل مجموعات، فوزع الأفراد على المجموعات بشكل عادل، وأفضل طريقة هو أنك تختار قادة المجموعات وتجعلهم هم يختارون أفرادهم، هذا سيولد حماساً أكثر بين المجموعات.







اهتم بالتالي:

1. المحافظة على أمن وسلامة المشاركين من الناحية البدنية والنفسية.
2. تقيد بقوانين اللعبة التي حددت سلفاً.
3. بناء جو من الصراحة والانفتاح، وتشجيع الأفراد على المشاركة الإيجابية بأفكارهم وآرائهم وخبراتهم الذاتية خاصة بعد كل لعبة.
4. حافظ على الوقت، لكن كن مرناً، أحياناً قد يكون من المناسب زيادة وقت اللعب.
5. حاول السيطرة على التعليقات الجانبية، وضع قوانين واضحة. مثلاً: "عند سماع الصافرة على الكل أن يتوقف عن الحديث ويستمع لي".
6. كن مرناً لتغيير قواعد اللعبة أو خطة برنامجك اذا اقتضت الضرورة ذلك.
7. أظهر حماستك وتشجيعك للمشاركين.
8. المرح يساعد على إفراز الطاقة والإبداع، كما يساعد على شد الانتباه، لذا أوجد بيئة مرحة خلال اللعب.
9. لاحظ حالتهم النفسية خلال اللعب (متحمسين أم متمللين؟) والبدنية (متعبين أم نشيطين؟) وتصرف بذكاء وفقاً لذلك.
10. تأكد من أن الكل يشارك في اللعب. وحفّز الخجولين والمترددين للمشاركة.

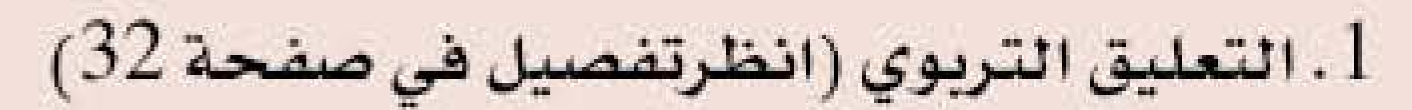






11. البعض، وبسبب الحماس الزائد، من الممكن أن يتصرف بطريقة تخل من انسيابية البرنامج، لذا يجب ضبط هؤلاء بالطريقة المناسبة.

ثالثاً ما بعد اللعب





لا تقل أهمية عن المراحل السابقة. لذا لا تنس:

1. التعليق التربوي (انظرتفصيل في صفحة 32)
2. مكافأة الفائزين معنوياً أو مادياً.
3. دعوتهم للتفكير في كيفية تطبيق المهارات التي استفادوها خلال البرنامج مستقبلاً.
4. دعوتهم لتقييم البرنامج سواء كتابة أو شفاهة.
5. أن تسأل نفسك: هل تم تحقيق الأهداف المرجوة من البرنامج؟
6. أن تستفيد من الأخطاء والملاحظات والأفكار في تطوير وتحديث البرنامج.

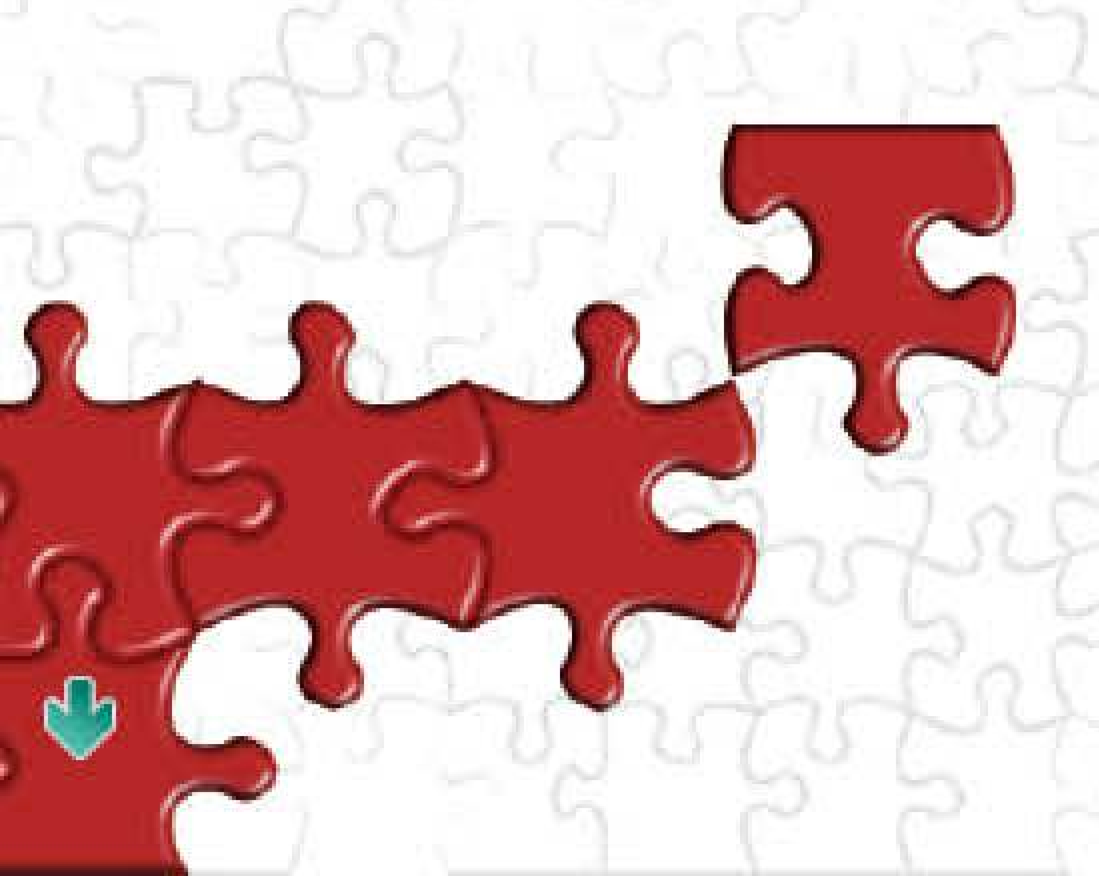




3

الفصل الثالث

مسؤوليات المقدم





التعليق التربوي

يأتي التعليق بعد انتهاء اللعبة، لذا لا تنتظر حتى انتهاء البرنامج للتعليق، فلربما نسي المشاركون كثيراً من الدروس المستفادة. وهذه جملة من القواعد المهمة:

1. احتفظ معك بورقة وقلم دائماً أثناء اللعب لكتابة الملاحظات حتى لا تنسى.
2. أعط فرصة كافية للمشاركين للتعليق، فالكل يتعلم من الكل.
3. تذكر أن الهدف من اللعبة ليس قضاء وقت ممتع فقط، ولكن تأصيل قيمة تربوية للمشاركين أيضاً.
4. شجع الأفراد على الصراحة والانفتاح.
5. أشعرهم بالأمن النفسي وأنهم لن يتعرضوا لنقد أو استهزاء من أحد.
6. امنع التعليقات الجانبية أثناء تعليق أحد المشاركين.
7. ذكرهم بأهمية الاستماع الفعال والاستفادة من تجارب الآخرين.
8. لا بأس من السماح للمشاركين من التعبير المرح عما واجهوه أثناء اللعب.
9. اربط ماجرى خلال اللعب بأهداف اللعبة.
10. في أغلب الأحيان، هناك أكثر من درس مستفاد من أي لعبة، حتى ولو لم يكن ذلك من ضمن أحد الأهداف الرئيسة التي حددتها سلفاً.



11 استخدم الأسئلة المفتوحة التالية لإثارة النقاش :

- ما هو شعوركم أثناء اللعبة؟ وبعدها ؟
- ماهي العناصر التي مكنتكم من النجاح أو الفشل؟
- ما هي الدروس المستفادة من اللعبة؟
- ما هو تعليقكم أو ملاحظاتكم على اللعبة؟
- لماذا فشل/نجح الفريق في الوصول للحل؟
- كيف يمكننا ألا ننسى هذه الدروس مستقبلاً ؟

12 حاول إشراك الأفراد الصامتين بسؤالهم مباشرة عن آرائهم دون إحراجهم.

13 لا تكن أنت أكثر من يتكلم.





مسؤوليات المقدم

1. إدارة اللعبة بالطريقة المناسبة، والتأكد من أن قواعد اللعبة مطبقة بالطريقة المناسبة.
2. المحافظة على سلامة المشاركين.
3. المحافظة على وقت البرنامج.
4. التمكن من اللعبة التي تزمع تقديمها.
5. التأكد من أن كل المواد المطلوبة للبرنامج سليمة وتم إحضارها.
6. اختيار الألعاب المناسبة للمفاهيم المطلوب إيصالها، وتكييفها وفق الحاجة.
7. حماية المشاركين من تعدي بعض الأفراد عليهم جسدياً أو لفظياً، بسبب الحماس الزائد.
8. إيجاد جو مناسب من الانفتاح والمرح أثناء البرنامج.
9. المحافظة على نظافة وترتيب المكان.







مواصفات المقدم الناجح



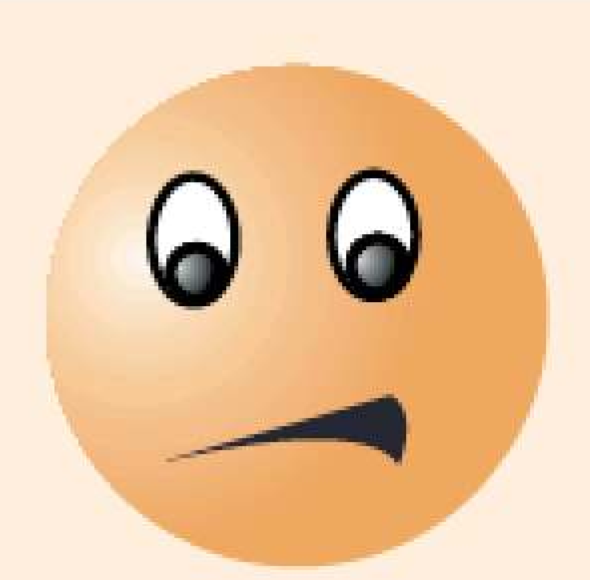
1. لديه القدرة على إيجاد جو من المرح، وليس بالضرورة أن تكون شخصيته مرحة.
2. مرن في تكييف البرنامج حسب الظروف.
3. يعطي التعليمات بوضوح.
4. يضع سلامة وأمن المشاركين أولاً.
5. يشرك الجميع في اللعب.
6. يشجع المشاركين ولا يحقر أحداً.
7. يبدع في أفكاره.
8. متمكن في تقديم البرنامج.
9. يدرك أنه ميسر ومنسق وليس معلماً.
10. لديه مهارة الاستماع.
11. واثق من نفسه.

المقدم الناجح يحذر من الأمور التالية:

1. التركيز على اللعبة ونسيان الهدف (القيمة) المراد توصيلها.
2. استخدام لعبة لا تتناسب والعمر الزمني أو العقلي للمشاركين.
3. الاسترسال بالوقت في لعبة واحدة على حساب الألعاب الأخرى.
4. إعطاء تعليمات مطولة مملة.
5. إنهاء اللعبة دون تعليق. الخطورة هنا أن يعتقد المشاركون بأن اللعبة لعبت لذاتها دون هدف.
6. إشعار المشارك بأن اللعبة تحمل تهديداً شخصياً له (إحراجه أمام الآخرين).
7. استخدام ألعاب تحتمل مخاطر جسدية أو نفسية على المشارك.
8. استخدام لعبة تحتوي على احتكاك أو إشارات غير لائقة.
9. الجدية المتكلفة.



ماذا تفعل مع هؤلاء؟

الخجول يشعر بالإحراج من المشاركة	o شجعه. o لا تجعله أول شخص يلعب. o لا تضعه في مركز انتباه الآخرين. أي لا تشركه في لعبة فردية وحده أمام الآخرين. o أعطه مهاماً بسيطة من المرجح نجاحه فيها.	
المعترض رغم حبه للعب، إلا أنه يكثر من الأعتراضات على المقدم أو على المنافسين له في اللعبة.	o اطلب مساعدته لك في الإدارة. o ذكره بصورة فردية دون انتباه الآخرين لأهمية الانضباط. o عاقبه أو عاقب مجموعته على عدم الانضباط بخصم درجات أو الخروج من اللعبة.	
المهرج يكثر من التعليقات الساخرة لاستجلاب ضحك الآخرين.	o تذكر أن المهرج عنصر مهم في إثراء جو المتعة في البرنامج لكن بحدود. o نبه بصورة فردية لأهمية ضبط تعليقاته في الوقت المناسب فقط. o عاقبه أو عاقب مجموعته على عدم الانضباط بخصم درجات أو الخروج من اللعبة.	
المتحفظ لا يشارك لأنه يرى أن الألعاب مضيعة للوقت ولا قيمة لها.	o أكد على أهمية اللعبة بربطها بأهداف البرنامج. o لا تجبره على المشاركة. o اطلب منه مراقبة وتقييم البرنامج وتسجيل ذلك في الورقة. o ادعه لمساعدتك في إدارة البرنامج.	



4

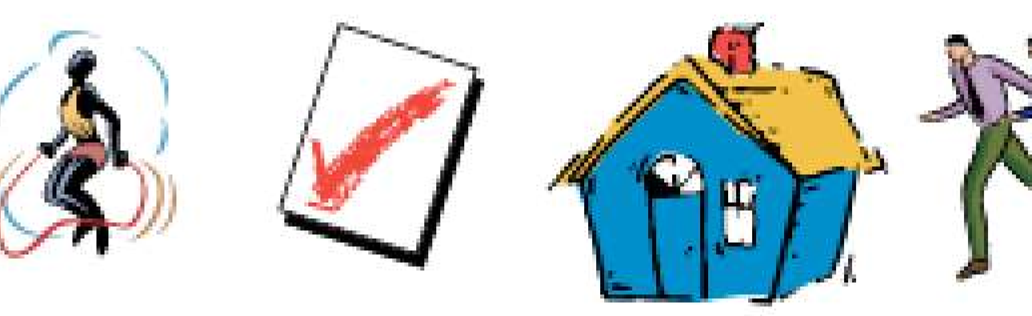
الفصل الرابع

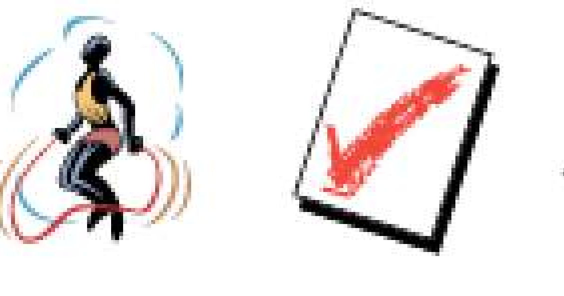
الألعاب



مفاتيح فهم الرموز المستخدمة في الكتاب

فردية		جماعية	
عقلية		عضلية/حركية	
خارجية (في الهواء الطلق)		داخلية (في مكان مغلق)	
لا مواد أو قليلة		ورقية	
مواد وأجهزة		افتتاحية	
منشطة		مراجعة	
ألعاب تنافسية		تمارين	

1 المؤمن مرآة أخيه



الهدف

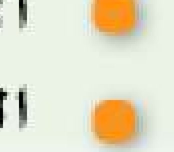
يهدف هذا التمرين الجماعي إلى زيادة وعي الفرد بذاته من خلال زاوية رؤية الآخرين له.



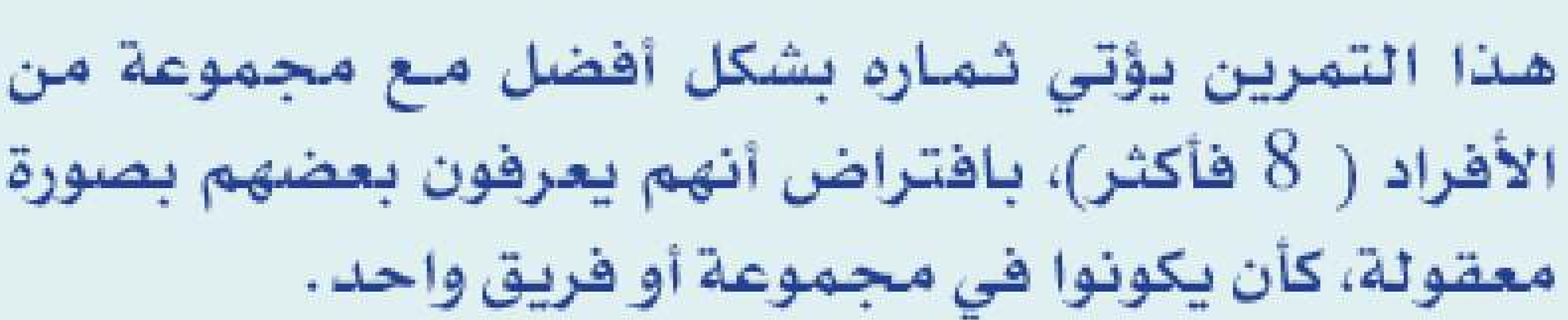
المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- معرفة الذات
- الاتصال
- تطوير الذات
- المحاسبة


الطريقة



هذا التمرين يؤتي ثماره بشكل أفضل مع مجموعة من الأفراد (8 فأكثر)، بافتراض أنهم يعرفون بعضهم بصورة معقولة، كأن يكونوا في مجموعة أو فريق واحد.

تتلخص الطريقة بالتالي:

1. أطلب من المشاركين الجلوس بشكل دائري، على طاولة اجتماع مثلاً.
2. صور الورقة المرفقة و أعط كل واحد منهم نسخة منها.
3. اطلب منهم أن يكتب كل منهم اسمه أسفل الصورة.
4. اجمع الورق مرة أخرى، و قم بترتيب الورق بشكل عشوائي لا يعكس ترتيب جلوس المشاركين،
5. وزع الورق مرة أخرى بشكل عشوائي بحيث يكون لدى كل واحد منهم ورقة أحد زملائه المشاركين، و بحيث لا يعرف كل منهم عند من ورقته.



6. يفضل أن توزع عليهم أقلاماً موحدة (رصاص، أو ناشف) لتفادي كشف هوية الكاتب.
7. سيبدأ البعض بالمزاح بأن ورقة فلان لديه، لا بأس، المهم ألا تفلت منك الأمور.
8. الآن اطلب منهم أن يقوموا بكتابة صفة واحدة أو اثنتان بارزتان تعجبهم في شخصية صاحب الورقة، و أخرى لا تعجبهم فيه. اطلب منهم الجدية في ذلك. من الممكن عدم التقيد بتسلسل الخانات للتمويه عن صاحب الملاحظة.
9. إذا شعر أحدهم بأنه لا يعرف صاحب الورقة بالدرجة التي تمكنه من الحكم عليه، اطلب منه ألا يكتب شيئاً.
10. الأصل في التمرين هو أن نعطي الأمان للمشارك في كتابة ما يراه عن صاحب الورقة دون أن يعرف الأخير من الذي كتب عنه هذه الملاحظة، و ألا نحرج البعض في الإفصاح بصدق عن آرائهم.
11. عندما ينتهي أي مشارك من الكتابة على الورقة التي لديه، عليه أن يمررها للشخص الجالس على يمينه ثم يبدأ بورقة أخرى.
12. يجب ألا يقرأ أي مشارك ملاحظات المشاركين الآخرين عن صاحب الورقة التي بين يديه، لأنها ملك لصاحب الورقة الذي قد لا يرغب في أن يطلع عليها أحد، و لكي لا يتأثر رأيه هو عن ذلك الشخص من خلال اطلاعه على آراء الآخرين.





13. اطلب من الشخص الذي تتراكم لديه الأوراق بالإسراع، وذكره بأن المهم هو الانطباع العام عن ذلك الشخص فلا يأخذ وقتاً طويلاً في الكتابة.

14. عندما تصل لأحد المشاركين ورقة زميله الجالس على يمينه، فعليه تعبئتها، و لا يقم بتسليمها له بل للشخص الجالس على يمينه (تجاوز الزميل إلى الشخص الجالس عن يمينه).

15. إذا اكتملت الدائرة بعودة الورقة مرة أخرى إلى أي مشارك فعليه أن يقلبها و لا يمررها.

16. إذا تم تعبئة الأوراق جميعها، قم بجمع الأوراق و أعط لكل شخص منهم ورقته، و أطلب منه قراءتها وحده، لكن عليك التأكيد على التالي:

- ذكره بهدف التمرين و هو محاولة إدراك ذواتنا من خلال ما يراه الآخرون فينا.
- قد نتفق أو نختلف مع ملاحظات الآخرين عنا، و لكن يهمنا أن نعرف انطباعاتهم عنا.
- إذا تكررت ملاحظة ما من عدة أشخاص فقد يعني أنها جانب أصيل من شخصية ذلك الفرد تستحق التوقف عندها و مناقشتها مع الذات.

المشاركون

8 - 30 فرداً تقريباً، لا يقل عن 8 أشخاص.



الوقت

25 - 45 دقيقة تقريباً.



المواد

ورقة المؤمن مرآة أخية (مرفقة)



المصدر

المؤلف





مناقشة

إذا انتهوا من قراءة أوراقهم، اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. ما درجة اتفاقكم و اختلافكم مع آراء الآخرين عنكم؟
2. هل وجدتم بعض الأمور التي أثارت استغرابكم؟ و ما موقفكم تجاهها؟
3. ما الذي يجب أن تفعلوه لو تعارضت ملاحظة مع قناعتكم بأنفسكم بأنها غير موجودة فيكم؟
4. ما الخطوات التي ستقومون بها بعد هذا التمرين؟
5. الدروس المستفادة من التمرين؟
6. أي ملاحظات أخرى؟





تمرين

المؤمن مرآة أخيه



الإسم: ....

أشياء تعجبني فيك	أشياء لا تعجبني فيك
١.	١. ....
٢.	٢. ....
٣.	٣. ....
٤.	٤. ....
٥.	٥. ....
٦.	٦. ....
٧.	٧. ....
٨.	٨. ....
٩.	٩. ....
١٠.	١٠. ....
١١.	١١. ....
١٢.	١٢. ....
١٣.	١٣. ....
١٤.	١٤. ....
١٥.	١٥. ....

أسئلة منشطة

1



1 إذا كانت السماء تمطر عند منتصف الليل فكم نسبة الاحتمال أن تكون السماء مشمسة بعد 72 ساعة؟

2 ماهي العلاقة الرياضية التي إذا وضعناها بين الرقمين 2 و 3 نحصل على رقم أكبر من 2 و اصغر من 3؟

3 كيف يمكن أن تنام 10 أيام و مع ذلك لا تشعر بالتعب؟

4 ماهو الشيء الذي يمكن صنعه و كسره و إيجاد ثغرة فيه و لكن لا يمكن لمسه؟

5 لاعب محترف ضرب برجليه الكرة بحيث طارت ثم توقفت ثم عادت إليه. فكيف ذلك؟

6 ماهو الشيء الذي يحمل الماء مع أنه مليء بالحفر؟

7 سعيد يحمل كأسا زجاجياً رقيقاً جداً ينكسر من أي صدمة و مع ذلك استطاع أن يرميه لمسافة متر من فوق الأرض و لم ينكسر. كيف؟

8 سار ياسين بلا مظلة في موسم الأمطار في جنيف و لم يكن معه معطف للمطر أو قبعة أو أية حماية من الأمطار و مع ذلك لم يتبلل. كيف؟

تجد الحل في صفحة رقم: (140)



2 طرف واحد أم طرفان؟







الهدف

هل تستطيع أن تصف للآخرين الشكل الذي تراه أمامك على الورقة، بحيث يمكنهم رسمه بدقة دون أن ينظروا للورقة التي أمامك.



المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- الأتصال
- القدرة على توصيل المعلومات بدقة للآخرين.
- فهم الآخرين
- مهارة الإستماع

الطريقة

أقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوى على التعليمات الأساسية.

"سيقوم زميلكم بوصف مجموعة من الأشكال الهندسية لكم، و ذلك من خلال الورقة التي يراها أمامه، و المطلوب منكم هو أن تحاولوا رسم هذا الشكل بالدقة الممكنة، و سيتم مقارنة الرسم الأصلى مع رسمك لمعرفة مدى التطابق بين الرسمين.

1 - سيتم اختار أحد الأفراد لوصف الرسم.

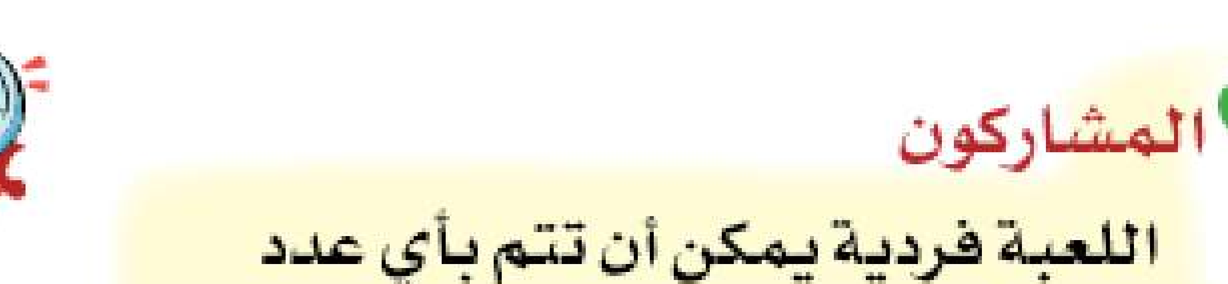
2 - الفرد الذي يقوم بالوصف يجب أن يعطي ظهره للآخرين لمنع أي اتصال غير لفظي.

3 - سيمنح 7 دقائق للإنتهاء من مهمة الوصف.

4 - يمنع أي سؤال من قبل الأفراد المشاركين (تواصل من جهة واحدة فقط One way communication).

5 - لا يسمح للمشاركين رؤية الرسم الأصلى إلا بعد انهاء التمرين.

6 - عند انتهاء الوقت المخصص، قم بعرض الرسم الأصلى على Over Head Projector بإستخدام شفافية، و أطلب من المشاركين الحكم على مدى اختلاف أو تطابق الرسمين.



المشاركون

اللعبة فردية يمكن أن تتم بأي عدد من الأفراد.



الوقت

20 دقيقة تقريباً.





المواد

- ورقة الرسم الهندسي 1 (مرفق)
- أقلام بعدد المشاركين.
- ورقه لكل مشارك.
- ورقة شفافية تحمل صورة الرسم الأصلي مع OHP.



المصدر

E.E. Scannell & J.W. Newstrom (1980). Game Trainer Play. McGraw-Hill, New .York

مناقشة

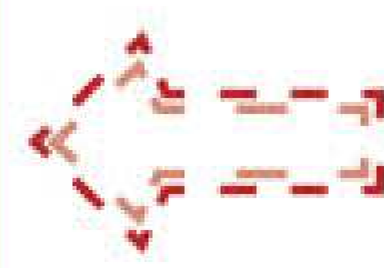
اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. هل كان الرسم أدق في المرة الأولى (اتصال من جهة واحدة فقط) أم الثانية (اتصال من جهتين)؟
2. ما سبب الاختلاف في الرسم بين رسمتك و الرسم الأصلي؟
3. من فقد الاهتمام و عدم القدرة على المتابعة، و لماذا؟
4. كيف يمكن تحسين الاتصال بين الطرفين ؟
5. ما الدروس المستفادة من التمرين؟
6. أي ملاحظات أخرى؟

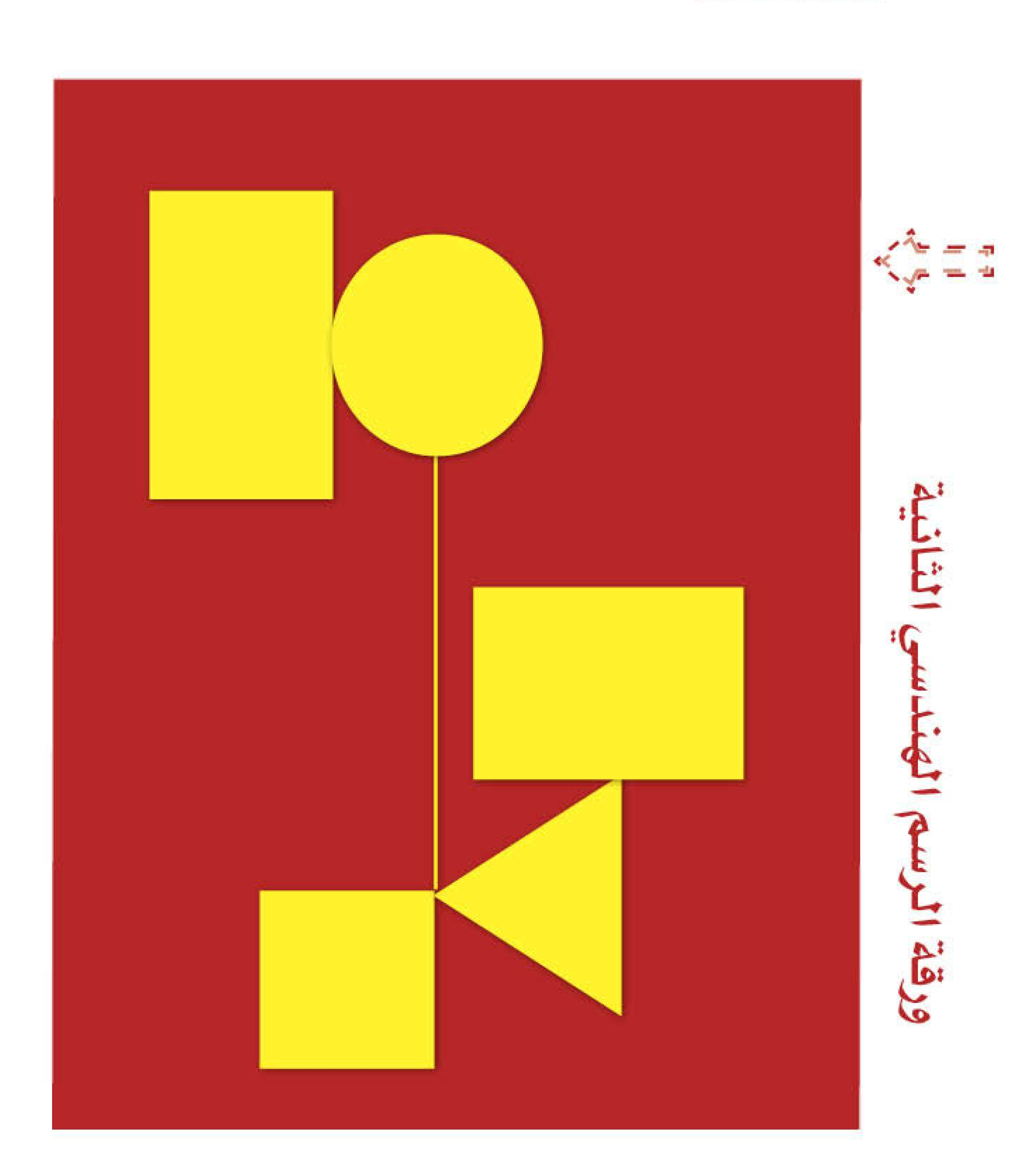


ملحوظة

تعاد اللعبة مرة أخرى بنفس قواعد اللعبة السابقة و لكن بإستخدام ورقة الرسم الهندسي 2 (مرفق)، لكن يسمح هذه المرة للأفراد بالسؤال و الإستفسار خلال التمرين (تواصل من جهتين Two-way communication).



ورقة الرسم الهندسي الأولى


ورقة الرسم الهندسي الثانية

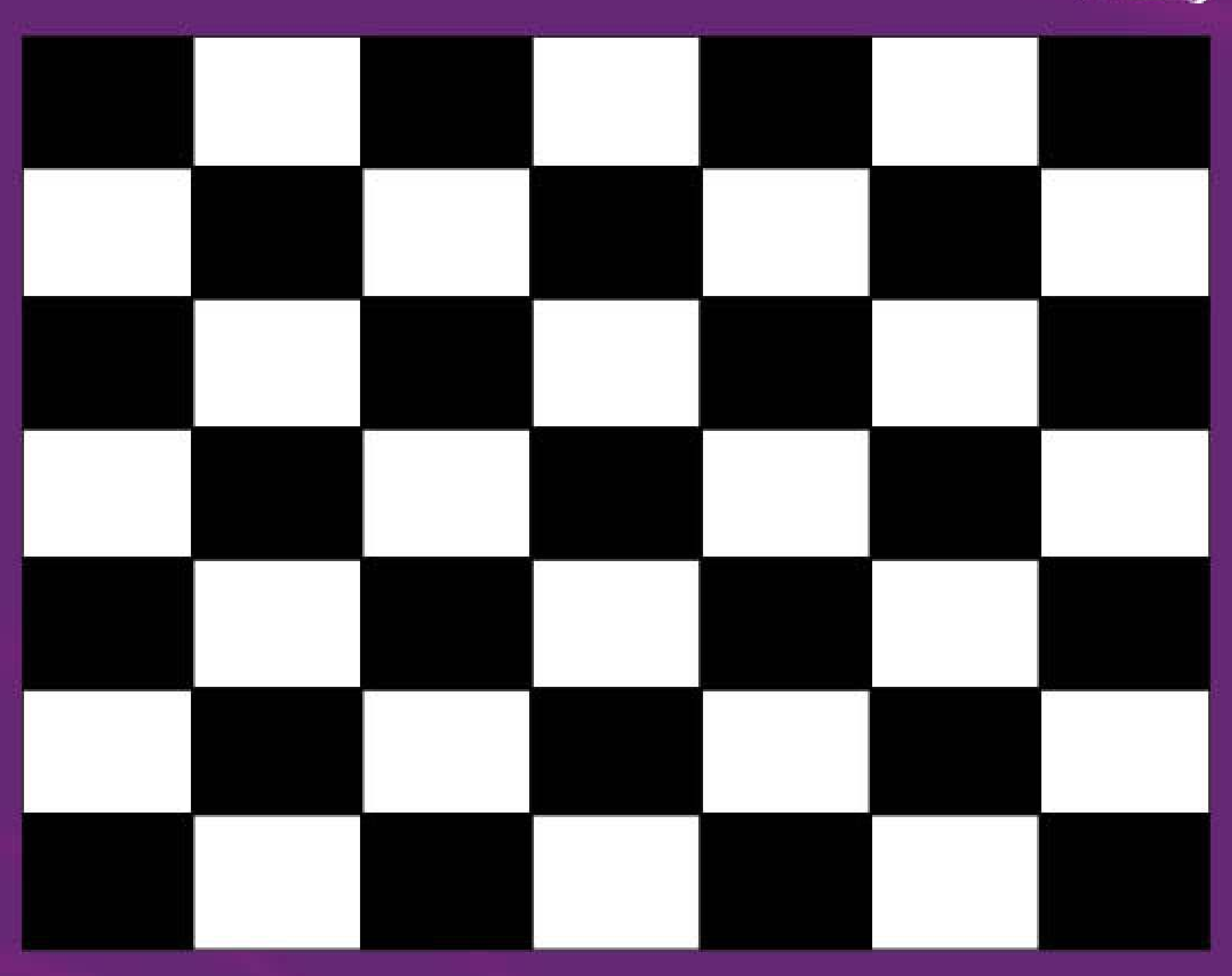
أسئلة منشطة



2

تحدي لوحة الشطرنج

هل تستطيع بالتعاون مع أفراد مجموعتك أن ترتب 7 قطع على اللوحة أدناه بحيث لا تقع قطعتان منهما على خط رأسي أو أفقي أو قطري واحد؟!!



تجد الحل في صفحة رقم: (140)





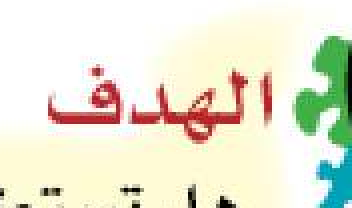


3 لعبة الأرقام

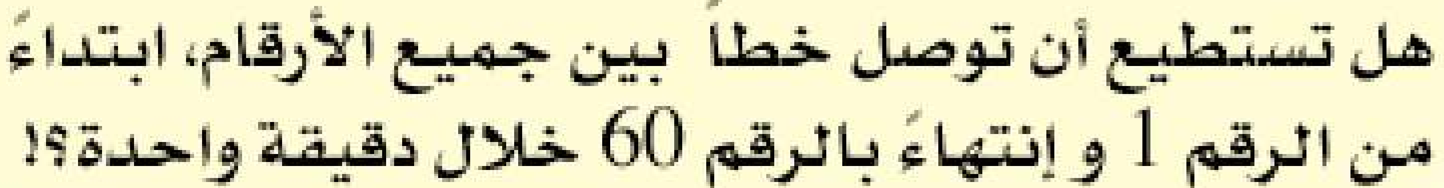









الهدف



هل تستطيع أن توصل خطاً بين جميع الأرقام، ابتداءً من الرقم 1 و إنتهاءً بالرقم 60 خلال دقيقة واحدة؟!





المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- التأكيد على أهمية الخبرة السابقة والممارسة في سرعة و دقة إنجاز العمل.





الطريقة

أقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوى على التعليمات الأساسية.

أمامك ورقة تحمل مجموعة من الأرقام المبعثرة، المطلوب أن تقوم بالتوصيل خطياً بين هذه الأرقام بإستخدام القلم، ابتداءً من الرقم 1 و إنتهاءً بالرقم 60. يرجى مراعاة التالي:

1. يجب أن تبقى الورقة مقلوبة بحيث لا يشاهد المشارك ترتيب الأرقام، و لا يتم قلبها إلى الوجه إلا مع إشارة البدء.
2. على الأفراد التوصيل بين الأرقام بأسرع ما يمكن.
3. لكل مشارك 3 نسخ. سيتم إعادة اللعبة 3 مرات، و المطلوب من الفرد أن يجتهد في كسر الرقم الأخير الذي توصل له.
4. عندما يعلن المقدم عن إنتهاء الزمن المخصص بقوله "قف!"، على الجميع إلقاء القلم.



المشاركين

اللعبـة فردية يمكـن أن تتم بأي عدد من الأفراد.



الوقت

15 دقيقة تقريباً.



المواد

- 3 نسـخ مـن ورقـة "لعبـة الأرقـام" (مرفقة) لكل مشترك.
- أقلام بعدد المشاركين.
- ساعة توقيت لحساب الوقت.



المصدر

ASTD Info-Line issue 8411. 10 Great Games and How to Use them.



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. ما هو شعوركم أثناء اللعبة؟
2. هل كنت تحقق تقدم أم تأخر في المرات الثلاث؟
3. لماذا تأخر البعض في المرات التالية؟
4. "الممارسة تزيد من سرعة ودقة العمل". هل هذه العبارة صحيحة؟
5. من شعر بالإحباط أثناء اللعبة؟
6. ما الدروس المستفادة من التمرين؟
7. أي ملاحظات أخرى؟



ملحوظة

يمكن لعب هذه اللعبة من خلال مجموعات، بحيث يعطي قلم لكل فـرد فـي المجموعـة علـى الا يتجاوز عدد المجموعـة 6 أفـراد، و يتـم توصيل الأرقام باستخدام ورقـة واحدة لكل مجموعة.



لعبـة الأرقـام

45 21 22 26 42

1 37 30 62 10

33 61 6

65 70

29 5 46

14

69 41 77 58

53 57 38 78 2 74

66

17 54

49 25 34

13 9 50 18

73

27 8 40 44

67 23 43

7 32

31 56 68

19 59

39 12 60

63 16

3

64

35 24 4 36

75

47 55 72 76

15 52

11 28

71 20

79 51 48 80

أسئلة منشطة

3



1. أين تقع المدن التي بدون بيوت، و الأنهار التي بدون ماء، و الغابات التي بدون أشجار؟
2. لدى جميع الناس ماعدا آدم و حواء؟
3. ما هو الدواء الذي استخدم مرة واحدة فقط في التاريخ؟
4. ما الشيء الذي هو كثير على واحد، و كافي لاثنين، و لا يتحمل ثلاثة؟
5. ما هي المدينة العربية التي لها أحفاد؟
6. ماذا تسمى الطاهية في اللغة الإنجليزية؟
7. ما هو البيت الذي لا تشترط رخصة من البلدية في بنائه؟
8. ما هو الشيء الذي يتنفس ولا روح فيه؟
9. ما هو الشيء الذي خلقه الله وأنكره؟
10. السيد أدهم المصري رزق بتوأم أولاد، الأول رمضان ولد في 6 أكتوبر، و الآخر شعبان الذي ولد في 6 يناير، فكيف يكون ذلك؟

تجد الحل في صفحة رقم: (141)



4 إنقـــاذ









الهدف

احتجز 12 شخصاً في سطح أحد العمارات الشاهقة نتيجة لحريق هائل في المبنى، لكن فريق الإنقاذ في طائرة الهلوكبتر ليس بإمكانهم إنقاذ سوى 6 أشخاص فقط في نفس الوقت نظراً لمحدودية سعة الطائرة.
التقديرات تشير إلى أن المبنى سيسقط بعد 20 دقيقة، و عملية إنقاذ أول 6 أشخاص ستستغرق 15 دقيقة لذا ليس بالامكان الرجوع وانقاذ الباقي. أنت مسؤول عن تحديد من هم الأشخاص الـ 6 الذي ستنقذه أولاً ؟ من ستختار ياترى؟!



المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- الإقناع
- التفاوض
- مهارات الحوار
- تأثير الجماعة على الفرد
- حل المشكلات
- الاتصال



الطريقة

اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوى على التعليمات الأساسية.

" احتجز 12 شخص في سطح أحد العمارات الشاهقة نتيجة لحريق هائل شب في أحد المباني، لكن فريق الإنقاذ في طائرة الهلوكبتر ليس بإمكانهم إنقاذ سوى 6 أشخاص فقط في نفس الوقت نظراً لمحدودية سعة الطائرة. التقديرات تشير إلى أن المبنى سيسقط بعد 20 دقيقة، وعملية إنقاذ أول 6 أشخاص ستستغرق 15 دقيقة. لذا ليس بالإمكان الرجوع وانقاذ الباقي.

1 - المطلوب منك تحديد بشكل منفرد من هم الـ 6 أشخاص الذين يجب أن يتم انقاذهم أولاً، و ذلك في العمود 1 (اختيارك الأولي) و ذلك بوضع علامة **4** أمام الشخص المناسب. لديك 5 دقائق فقط.

2 - بعد ذلك يتم مناقشة الأمر جماعياً مع أفراد المجموعة، ثم كل فرد فيها يعيد اختياراته بعد المناقشة حسب قناعاته الجديدة، و ذلك في العمود 2 (اختيارك بعد المناقشة). الوقت المخصص للمناقشة 10 دقيقة.

3 - في العمود 3 (اختيار المجموعة) يتم اختيار الأشخاص الذين اتفقت المجموعة عليهم، و ذلك وفقاً للتالي: يجب على جميع أفراد المجموعة اتخاذ القرار بالإجماع، أي تكون قائمة الـ 6 أشخاص مقبولة لجميع أفراد المجموعة. التصويت غير مسموح. لديكم 10 دقائق فقط.

4 - يجب تحديد متحدث باسم المجموعة لشرح لماذا تم اختيار هؤلاء الأشخاص؟ و لماذا تم استثناء الآخرين؟ و عرض ذلك أمام باقي المشاركين.





المشاركون

اللعبـة تبـدأ فرديـة ثم يتم تشكيل مجموعات عمل من 5 - 8 أشخاص.



الوقت

30 دقيقة تقريباً.

المواد

- ورقة قائمة المحتجزين في سطح العمارة (مرفق)
- أقلام بعدد المشاركين.



المصدر

بتصرف من :

Human Synergistic, 39819 Plymouth Road, Plymouth. Michigan .48170 USA



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. قارن اختياراتك الشخصية بإختيار المجموعة. هل هناك اختلافات؟ ما سببها؟
2. كيف استطاعت المجموعة الوصول إلى قرار جماعي؟
3. هل هناك أفراد غير مرتاحين من القرار الجماعي؟ و كيف تم التعامل معهم؟
4. ما الدروس المستفادة من التمرين؟
5. أي ملاحظات أخرى؟



قائمة المحتجزين في السطح

الرقم	الشخص	اختيارك الأولى	أختيارك بعد المناقشة	اختيار المجموعة
1	طبيب جراح ماهر			
2	امرأة حامل في شهرها الثامن			
3	لاعب جمباز مرشح للميدالية الذهبية في الأولمبياد المقبل			
4	فنان مشهور			
5	خريج ثانوية حاصل على تقرير امتياز			
6	عالم دين و فقيه مشهور			
7	عضو مجلس الشعب (برلمان)			
8	طفلة معاقة في السادسة من عمرها على كرسي متحرك			
9	أحد أخوتك عاطل عن العمل			
10	مليونير يملك و يدير العديد من الشركات و المصانع			
11	عجوز في الثمانين من عمرها			
12	أب لأسرة فقيرة من خمسة أطفال			

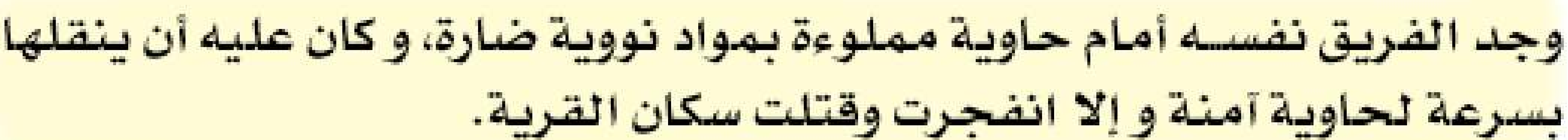


5 نفايات نووية









الهدف



وجد الفريق نفسه أمام حاوية مملوءة بمواد نووية ضارة، و كان عليه أن ينقلها بسرعة لحاوية آمنة و إلا انفجرت وقتلت سكان القرية.

المهارات



التمرين مفيد في قياس التالي:

- حل المشكلات.
- الإبداع.
- تعاون أفراد الفريق.
- الاتصال بين الأفراد.
- القيادة.
- التخطيط.
- إدارة الوقت.



الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

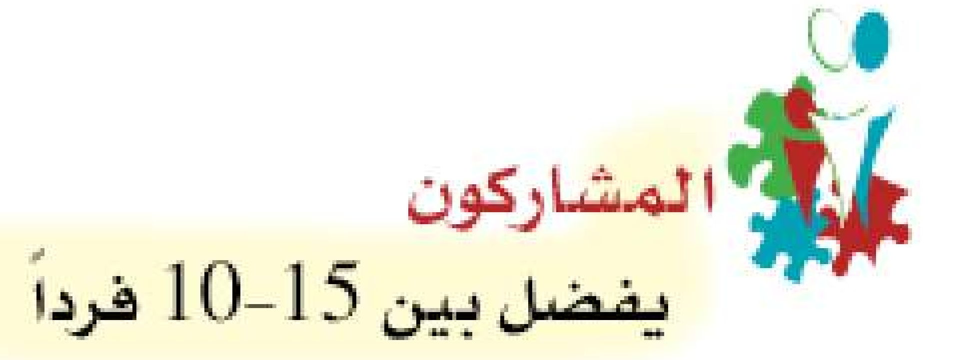
«هنـاك حاويـة تحتـوى على نفايـات (14 كرة) غايـة في الخطورة، تسـببت في تلوث منطقة دائرية محيطة بها قطرها 3 أمتار تقريباً ممتدة من الأرض إلى السـماء، و إذا لم تنقل نفايات العلبة الملوثة إلى حاوية أخرى آمنة (بجانبها) خلال 30 دقيقة تمهيداً للتخلص منها، فإنها سوف تنفجر وتقتل جميع السكان القاطنين في المدينة، و لا يوجد وقت كاف لديك لإخبار السلطات للتعامل مع هذه المشكلة و إخلاء المدينة، لذا فإن حياة سكان المدينة بين يديك.

هدفك يتلخص بإيجاد طريقة آمنة يتم من خلالها نقل النفايات من الحاوية الملوثة إلى الحاوية الآمنة باستخدام المواد المتوفرة لديك فقط، و هي:

- 5 حبال
- 3 شرائط مطاطية

كما يتلخص دورك في تقليل مخاطر سقوط النفايات (الكرات) أثناء عملية النقل ما أمكن، و يجب عليك التقيد بالتعليمات التالية حفاظاً على سلامتك:

1. يجب ألا يدخل أي فرد من أفراد المجموعة المجال الجوي للمنطقة الدائرية المحظورة، حتى و لو بإدخال إصبعه، و إلا تعرض للتلوث و سيتم نقله للمستشفى حالاً (أي يعتبر خارج اللعبة).
2. لا يسمح لأي فرد التضحية بنفسه حفاظاً على أرواح المجموعة.
3. لا يسمح باستخدام أي مواد للنقل غير التي تم تحديدها.
4. النفايات لن تنقل إشعاعاتها إلى الحاوية الآمنة، غير أن الأرض ملوثة أيضاً، لذا يجب ألا تلمس أي من هذه الأدوات الأرض و إلا تم عزلها (لن تستطيع استخدام أي حبل لامس الأرض الملوثة مثلاً).
5. يمكن نقل الحاوية الآمنة خارج أو داخل المنطقة الدائرية الملوثة، و لكن لا يمكن نقل الحاوية الملوثة خارج الدائرة.
6. لديك 30 دقيقة فقط لإنجاز المهمة و إلا انفجرت الحاوية الملوثة و قتلت من في المدينة.



المشاركون

يفضل بين 15-10 فرداً



الوقت

45 - 60 دقيقة تقريباً.




المواد



- حاويتان قطر كل واحدة 20 سم.
- 14 كرة بلاستيكية خفيفة.
- حبل طوله يسمح بعمل دائرة قطرها 3 أمتار.
- 5 حبال طول كل واحد منها متر و نصف.
- 3 شرائط مطاطية طول كل منها نصف متر.



المصدر

Rohnke, K., Butler, S.(1995). QuickSilver: Adventure games, initiatives problems, trust activities and a guide to effective leadership. Kendall/Hunt Publishing Company.



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

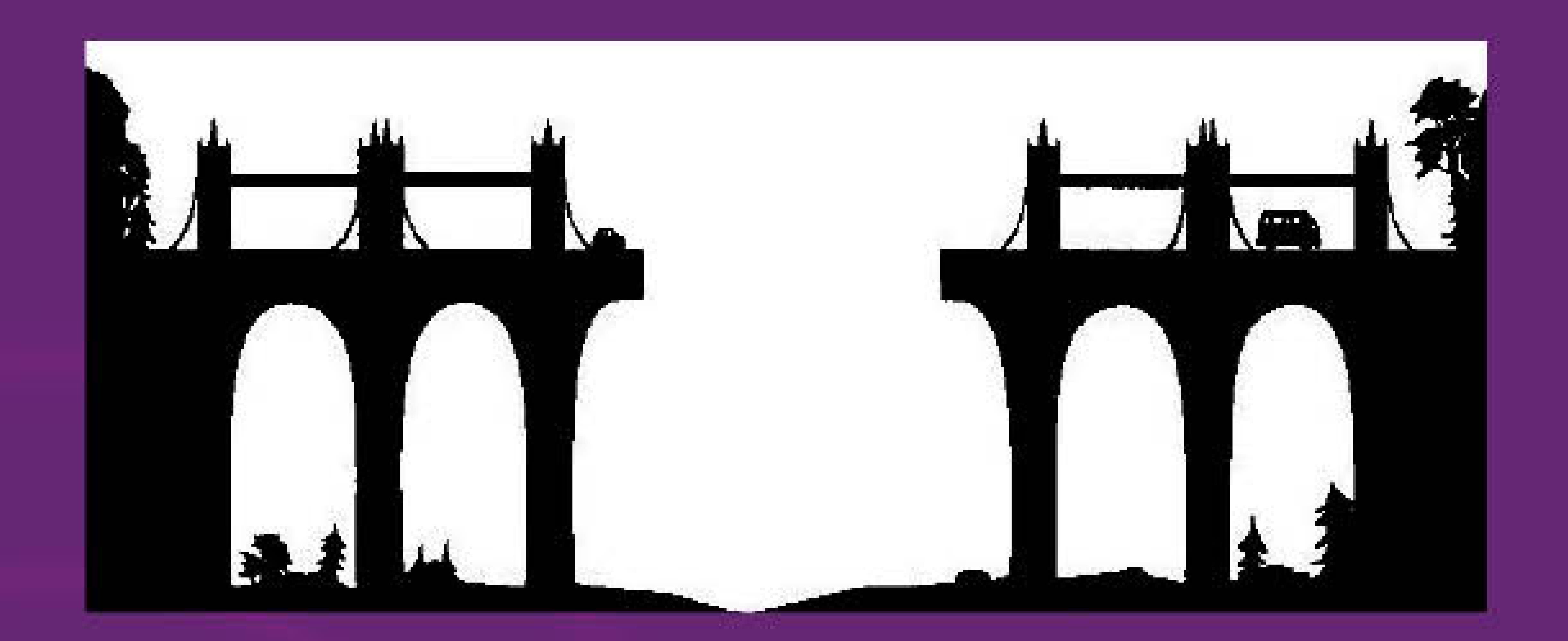
1. ما هو الجو العام السائد في المجموعة أثناء التمرين؟ (مثلاً: التوتر، النزاع، الحماس، الفوضى . الخ).
2. كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
3. من أخذ دور القائد؟ و كيف أخذه؟
4. من كان صاحب الأفكار الجيدة في الفريق؟ ؟ وكيف استقبلت؟
5. من شعر بالإحباط بسبب عدم تبني فكرته؟
6. هل كان الفريق مهتماً بالوقت؟
7. من من أفراد المجموعة لم يكن مشاركاً أو متفاعلاً؟ و لم؟
8. كيف وصل الفريق لفكرة الحل؟
9. هل المشكلة في الحل أم التطبيق؟
10. ما هي أصعب مرحلة أو لحظة أثناء التمرين؟
11. لو تم إعادة التمرين مرة أخرى، كيف ستقومون بالحل؟
12. ما الدروس المستفادة من التمرين؟
13. أي ملاحظات أخرى؟

أسئلة منشطة

4

سحر النظر

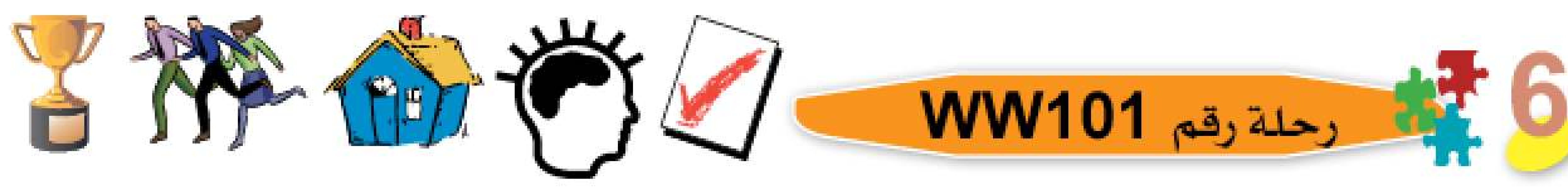
أنظـر للرسـم أدنـاه، سـتلاحظ أن الجسـر مقطـوع أليـس كذلك؟ هل بأمكانك أن تصلح الجسر و توصل بين طرفيه و تنقذ السيارة القادمه دون أن تستخدم أي أداة؟!



تجد الحل في صفحة رقم: (141)







6 رحلة رقم WW101





الهدف

هـذه لعبـة جميلة، تتلخص في أن مجموعة مـن الخبراء، كل في مجاله، كانوا في طريقهـم بالطائـرة إلى أحد المؤتمرات، و لكن لسـوء حظهم، أغمـي على الطيار وكان عليهم أن يقوموا بقيادة الطائرة و تحديد مسار الرحلة الأنسب و الوصول بها إلى بر الأمان. سيجد الأفراد أنفسهم في موقف لابد فيه أن يتواصلوا (يتبادلوا المعلومات) من أجل تحديد مسار الرحلة.





المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- الاتصال بين الأفراد.
- تعاون أفراد الفريق.
- مهارة الاستماع.
- التخطيط.
- حل المشكلات.



الطريقة

اقرأ سيناريو اللعبة المرفق على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية (في ورقة منفصلة).

1 - قسـم الأفـراد إلـى مجموعـات كل مجموعـة مـن 5 - 12 فـرداً يمكـن الاكتفاء بمجموعة واحدة.

2 - وزع على الأفراد (أو كل مجموعة) سيناريو اللعبة (مرفق).

3 - وزع على كل مجموعة نسخة من خريطة الكابتن (مرفق).



4 - قم بقص قائمة المعلومات (المرفقة)، كل معلومـة في شريحة ورقية واحدة، بحيث يحصـل كل فرد على معلومتين أو أكثـر حسـب عـدد الأفـراد، وزع على كل فـرد من أفراد المجموعة معلوماته الخاصـة بـه، و اطلب منـه أن يتقمص دور الخبيـر الذي يعرف حقائق معينة متصلة بهذه المعلومات.

5 - أخبـر الأفراد بأن عليهـم ألا يعرضوا شريحة معلوماتهم على أحد، و لكن يمكنهم فقط قراءتها لهم أو عرضها شفاهة.

6 - أعط كل مجموعة مسطرة لكن لا تقل لهم ما فائدتها. في حقيقة الأمر يجب عليهم أن يستفيدوا من المسطرة لتحديد المسافات بين المواقع المختلفة في الخريطة.

7 - امنحهم 25 دقيقة لتحديد المسار الأنسب لخط سير الطائرة.

8 - يجب على المجموعة أن ترسـم خط سـير الرحلة المتفق عليه و تسليمه للمدرب. يفضل أن يكون الرسـم على شـفافية (شريحة OHP) كي يتم عرضه للجميع، و مقارنته بالخط الأمثل لسير الرحلة (مرفق). لذا يفضل اعطاء كل مجموعة خط سير الرحلة على الشفافية.

9 - خلال اللعبة، لاحظ سـلوك أفراد المجموعة. و بالاسترشـاد بالأسـئلة الموجودة في قسم المناقشـة أدناه حاول الإجابة عليها جميعاً. إذا كان هناك أكثر من مجموعة فيمكن الطلب من أحد الأفراد مساعدتك في هذا الأمر (يفضل شخص لديه قدرة على ملاحظة السلوك).

10 - بعد انتهاء الوقت ادع كل مجموعة لعرض خط السير الذي رسمته (يفضل على OHP)، و قارنه بخط السير الأمثل لديك (مرفق ويفضل تصويره على شفافية)، ثم بالاسترشاد بالأسئلة الموجودة في المناقشة حاول إشراك الأفراد في النقاش.





المشاركون

يفضل بين 6 - 12 فرداً لكل مجموعة، ويمكن الاكتفاء بمجموعة واحدة.



الوقت

45 - 60 دقيقة تقريباً.





المواد



- سيناريو اللعبة (مرفق)
- قائمة المعلومات (مرفق)
- خريطة الموقع (مرفق)
- الحل: المسار الأمثل لخط سير الطائرة (مرفق). ويفضل تصويره على شفافية.
- مسطرة لكل مجموعة
- Over Head Projector (إذا استخدمت فقط)
- شفافية Over Head Projector لكل مجموعة عليها خريطة الموقع كي تحدد مسار الخريطة عليه (إذا استخدم فقط).
- أقلام ألوان قابلة للكتابة على شفافية Over Head Projector. لكل مجموعة



المصدر

Michele Barca & Kate Cobb (1999). 10 Teambuilders. Gower.



مناقشة

الهدف من هذا التمرين ملاحظة كفاءة الاتصال و التواصل بين أفراد المجموعة، و الأسئلة التالية تساعدك على تنظيم ملاحظاتك و التركيز على بعض الجوانب، و إذا كانت هناك جوانب أخرى يرجى تدوينها، و ستمنح وقتاً كافياً بعد التمرين لإيضاح ملاحظاتك.

1 ما هو الجو العام السائد في المجموعة أثناء التمرين؟ (مثلاً: التوتر، الرسمية، النزاع،الفوضى . الخ).

2 كيف استطاع الفريق جمع و تنظيم المعلومات؟

3 من أخذ دور القائد؟ و كيف أخذه؟



4 ما هو شكل الاتصالات التي ظهرت بين أفراد المجموعة؟

5 من كان مستمعاً؟ و لمن؟

6 من كان متجاهَلاً أثناء التمرين؟

7 من كان أكثر المتكلمين؟

8 من من أفراد المجموعة صاحب اقتراحات ومبادرات؟ و كيف استقبلت؟

9 من من أفراد المجموعة لم يكن مشاركاً أو متفاعلاً؟ و لم؟

10 ما هي اقتراحاتك لتحسين أداء المجموعة؟

أي ملاحظات أخرى؟





رحلة رقم WW101

كنت على متن إحدى خطوط الطيران الواقواقية، رحلة رقم WW101 المتجهة من بلدك إلى "قيقو" عاصمة بلاد الواق واق، لقد كنت ضمن فريق من الاختصاصيين مشاركاً في إحدى المؤتمرات التي تعنى بحماية البيئة من الملوثات، و كان ضمن الفريق عالم آثار، و مختص بالأرصاد الجوية، و جيولوجي، و عالم محيطات، و غيرهم.

خلال الرحلة، أصيب كابتن الطيارة

بحالة تسمم من جراء تناوله

طعاماً فاسداً، و أغمي عليه، و للأسف

لم يكن مساعد الطيارة متواجداً على متن الطيارة نظراً لتعرضه لحادث سيارة قبل الإقلاع بساعات ، مما اضطر لنقله للمستشفى.

لم تكن هذه آخر المصاعب، فلقد تعطلت أجهزة الملاحة بالطائرة، ماعدا المحركات و مؤشري مستوى الوقود و اتجاه الطائرة. و رغم أن أحدكم لم يكن قد قاد طيارة من قبل، فقد عزمتم على محاولة قيادتها و تكملة الرحلة إلى قيقو.

و لحسن الحظ، فإنه و قبل أن تتدهور صحة الكابتن، استطاع رسم خريطة لموقع الطائرة الحالي، و لكن يجب أن تقرروا بأنفسكم المسار الذي يجب أن تسلكه الطائرة للوصول لهدفها. و لديكم كمية من الوقود تكفي لطيران الطائرة لمدة 25 دقيقة فقط، و عليه يجب أن تسير باتجاه مستقيم ما أمكن حفاظاً على الوقود من النفاذ.

باعتباركم من الخبراء كل في مجاله، لدى كل منكم معلومات مهنية و علمية يمكن أن تساعدكم في رسم المسار الأمثل الذي يجب أن تسلكه الطائرة حتى تستطيع الوصول إلى قيقو.

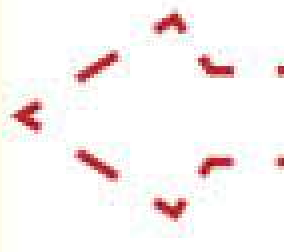
رافقتكم السلامة





قائمة معلومات

خريطة الكابتن





قم أولاً بتصوير ورقة قائمة المعلومات هذه حسب عدد المجموعات المشاركة، ثم قم بتقطيع كل معلومة في الأسفل و توزيعها بالتساوى على أفراد المجموعة (مثلاً ٢ أو ٣ معلومة أو أكثر لكل فرد حسب عدد أفراد المجموعة). يجب ألا يطلع أي فرد معلوماته للآخرين إلا شفاهة فقط، أي يمنع أن يعطى الفرد معلوماته للآخرين كي يقرؤها، لكن يمكن أن يقوم هو بقراءتها لهم).

- هناك عاصفة رعدية قادمة من جهة البحر.
- لا تستطيع الطيران فوق البحر.
- أسماك القرش تحوم قرب شاطئ البحر.
- عرض الشريط الساحلي هو ما بين ١٠-٢٠ ميلاً.
- هناك قرى كثيرة على طول ساحل البحر.
- أغلب أراضي البلاد صحراوية.
- هناك تجارب نووية تجرى على بعد ٥٠ ميلاً جنوب بحيرة «قاواقي».
- بلاد الواق الواق مشهورة ببحيراتها.
- تمتد «قاواقي» ١٠ أميال.
- هناك بحيرة كبيرة تبعد ٥٠ ميلاً جنوب شرق قيقو.
- هناك معسكر للجيش على شاطئ البحر.
- يقع معسكر الجيش على نهر قوقو.
- هناك نهران رئيسيان في بلاد الواق الواق.
- يقع نهر مقوقو قرب الحدود الشمالية.
- مساحة معسكر الجيش ٢٠ ميلاً مربعاً.
- الطيران فوق معسكر الجيش ممنوع، الطائرة التي تطير فوقه ستسقط فوراً.



- هناك موقع آثار هام لا يقدر بثمن يقع مباشرة جنوب قيقو.
- أصدرت حكومة بلاد الواق واق قراراً يقضي بأن يتم حماية جميع المواقع التاريخية مهما كلف الأمر.
- هناك إعصار قادم نشأ في الصحراء.
- يبعد الإعصار ٤٠ ميلاً شرق سلسلة جبال القيقان، و هي تتحرك بسرعة غرباً.
- الإعصار سيضرب الطائرة إذا اقتربت مسافة ٥٠ ميلاً منه.
- يقع الإعصار حالياً شرق الطائرة.
- هناك سلسلة جبال كبيرة قرب الحدود الجنوبية.
- ارتفاع بعض الجبال في الجنوب ١٠٠٠٠ قدم.
- الطائرة لا تستطيع الطيران أعلى من ١٠٠٠٠ قدم بسبب العطل.
- تبدأ سلسلة الجبال من جنوب غرب إلى شمال شرق النصف الجنوبي للبلاد.
- عرض سلسلة الجبال ٥٠ ميلاً.
- تمتد الجبال ١٠٠ ميلاً.
- بإمكانك الآن رؤية بداية سلسلة جبال القيقان على بعد ١٠ أميال أمام الطائرة.
- تعيش في البلاد مجموعة من قبائل القويقو آكلة اللحوم.
- برج المراقبة في قيقو لا يتلكم سوى القيقوقاقوقية!

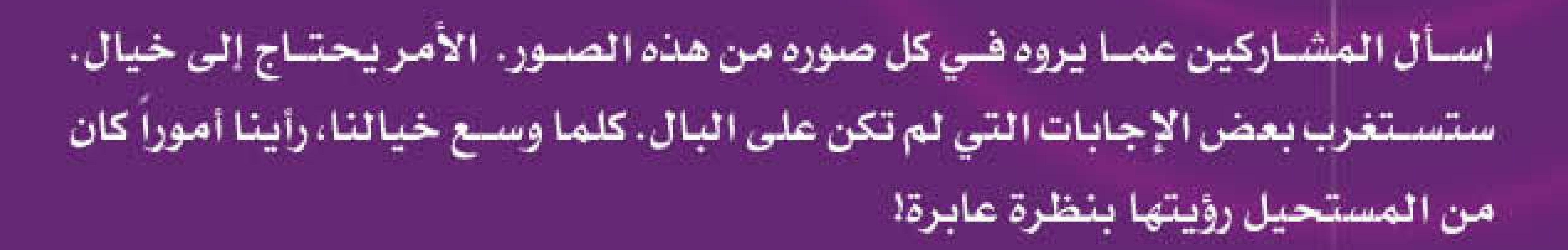

الحدود
مطار قيقو
N
موقع
آثار
بحيرة قاواقي
البحر
تجارب
نووية
معسكر
جيش
نهر
قوقو
شريط ساحلي
سلسلة جبال
القيقان
إعصار
الموقع الحالي
الحدود
0
50 miles

الحل
الأمثل

أسئلة منشطة

5

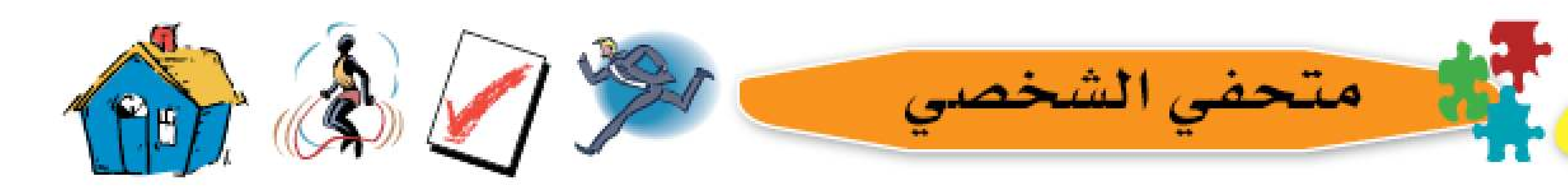
ماذا ترى في هذه الصور؟



إسأل المشاركين عما يروه في كل صوره من هذه الصور. الأمر يحتاج إلى خيال. ستستغرب بعض الإجابات التي لم تكن على البال. كلما وسع خيالنا، رأينا أموراً كان من المستحيل رؤيتها بنظرة عابرة!









الهدف

الهدف من هذا التمرين هو زيادة حساسيتك في فهم ذاتك.

المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- معرفة الذات
- تطوير الذات
- المحاسبة





الطريقة

تخيل أنك قررت بناء متحف شخصي لك يضم كل ما تود عرضه للناس من معروضات تخصك، من ذلك:

- أعمال قمت بها في حياتك.
- منتجات صنعتها.
- أفكار قمت بإبداعها.
- كتب أو أعمال طبعتها أو ستطبعها.



- أدوات استخدمتها.
- أشعار أو حكم لك أو لغيرك و لكنك أحببتها كثيراً.
- صور شخصية لك لها ذكريات عزيزة عليك.
- صور عائلتك الكريمة.
- صور أناس قابلتهم في حياتك و تشعر بالامتنان لهم، و آخرون تود لو لم ترهم قط.
- مشاريع مستقبلية تود إنجازها.
- هدايا أهديت لك من أعزاء عليك.
- و غير ذلك ...

هـو متحفـك الشـخصي، لـذا لك مطلـق الحرية في وضع ما تشـاء مـن مواد و أفـكار فيه. و المطلـوب منـك أن تأخـذ ورقة وقلم و تقوم برسـم هندسـي مبسـط جداً (كروكي) للتقسـيم الداخلي للمتحف، مثلاً: جناح للصور الشخصية، و جناح لأهم إنجازاتك، و جناح صور أهم الشـخصيات التي قابلتها في حياتك، و آخر لمشـاريعك المسـتقبلية، و هكذا. كن مبدعاً، و تذكر أنك كلما دخلت في التفاصيل كلما زادت فائدة المتحف.

بعـد ذلـك تخيـل أنك تقوم بتحديد ماهية هـذه المعروضات و وضعها فـي أماكنها، مثلاً: ما هـي الهدايـا التي تعتز بها، و الصور التي تود عرضها للناس، ثم تخيل أنك تضعها في مكانها المناسب داخل المتحف.

ما هي الكلمة أو الحكمة التي تعتز بها و التي ستضعها على مدخل متحفك ؟

لحظة! هل الدخول بالمجان ؟!



المشاركون

التمرين فردي بأي عدد من الأفراد.



الوقت

30 دقيقة تقريباً.





المواد

- ورقة وقلم





المصدر

المؤلف



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1 ← ما هو شعورك و أنت تقوم بالتمرين؟

2 ← ما الذي خرجت به من هذا التمرين؟

3 ← هل أنت راض عن نفسك بعد التمرين؟

4 ← ما الذي تود أن تعمله كي تكون أكثر رضاً عن نفسك؟

5 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟

6 ← هل وجدت معروضات كافية لديك ؟





8 بيت العنكبوت





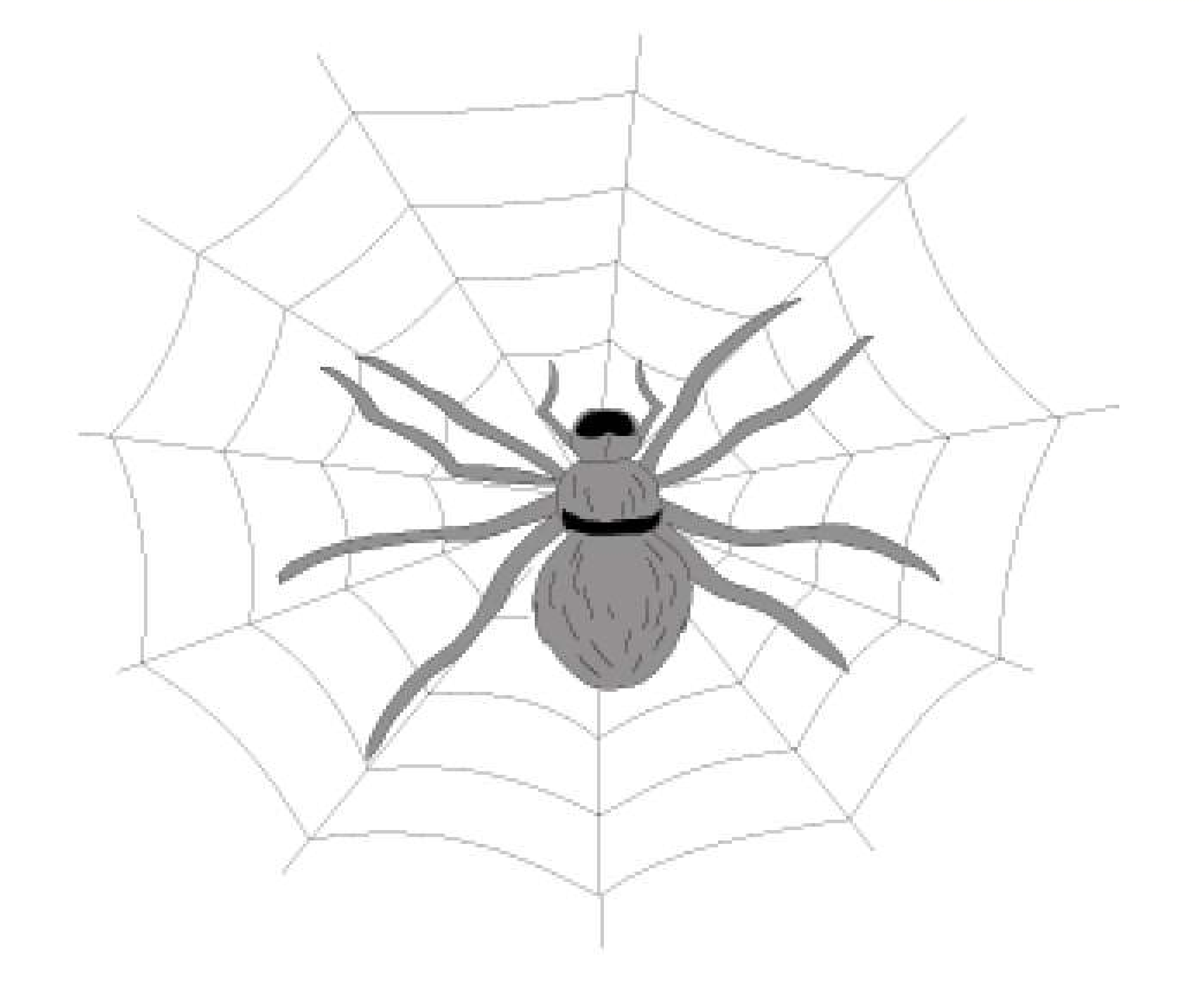


الهدف

واجـه الفريـق عائقاً أمامه لابد له من تجاوزه تمثل ببيت عنكبوت ضخم. يجب أن يكون المرور بين خيوط العنكبوت سلساً دون لمسه و إلا تنبه العنكبوت لوجودكم و بالتالي افتراسكم. فهل تقبلوا هذا التحدى؟



المهارات



التمرين مفيد في التالي:

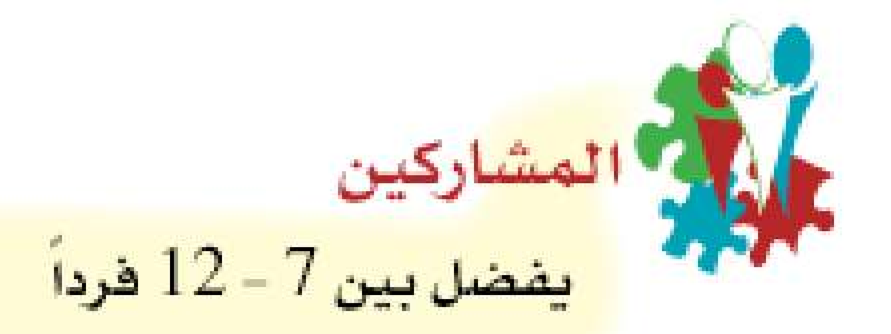
- حل المشكلات
- الدقة و الانضباط
- التخطيط
- تعاون أفراد الفريق.
- القيادة



الطريقة

اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

أمامـك مجسـم لبيـت عنكبوت ضخـم، و المطلوب مـن المجموعـة النفاذ من بيـن أضـلاع البيت دون لمـس أحد أضلاعه، لمس أحد الأضـلاع ينبه العنكبوت لوجود فريسة، و تكرار اللمس ثلاث مرات لنفس الشخص يؤدي إلى عودة نصف الناجين (الذين مروا من بين أضلاع خيوط العنكبوت) للمحاولة مرة أخرى، أو موته هو إن لم يكن هناك ناجون، كل فتحة يمكن الولوج منها مرة واحدة فقط ثم ستغلق. هل يمكنكم اختراق بيت العنكبوت و العبور بسلام؟



المشاركين

يفضل بين 7 - 12 فرداً



الوقت

30 - 45 دقيقة تقريباً.

المواد

- قائمين عاموديين و آخر أفقي من أي مادة صلبة كالخشب أو الحديد، يتم تركيبها على شكل مرمى كرة القدم ، يفضل أن يكون حجمه 3 × 3 متر، و يمكن تثبيته في الأرض بواسطة قاعدة ثابتة أو في الأرض. ملحوظة: يمكن أن يستخدم مرمى كرة القدم لنفس الغرض.
- مجموعة من الحبال لا يقل عددها عن 10 و طول كل منها عن 4 متر تثبت بالمرمى على شكل بيت عنكبوت.





المصدر

Project Adventure (1984). Silver Bullets: A guide to initiative problems, adventure games and trust activities. Kendall/Hunt Publishing company.





مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
2. ماهي المهارات اللازمة للنجاح في هذا التمرين.
3. من أخذ دور القائد؟ و كيف أخذها؟
4. هل كان الفريق مهتماً بالوقت؟
5. هل المشكلة في الحل أم التطبيق؟
6. ما هي أصعب مرحلة أو لحظة أثناء التمرين؟
7. ما الدروس المستفادة من التمرين؟
8. أي ملاحظات أخرى؟

أسئلة منشطة

6

1. شجرة لا ظل لها و لا ثمر. ما هي؟
2. تفاحتان واحدة حمراء و الأخرى خضراء. هل يمكن جعلها بلون واحد؟
3. إذا كان بإمكان 3 قطط قتل 3 فئران في 3 دقائق، فكم دقيقة ستأخذ 100 قطة لقتل 100 فأر؟
4. إذا كانت الشجرة تنمو (ترتفع) 3 سم كل عام، و وضعنا دبوس في جذعها، كم سم سيرتفع الدبوس بعد 10 أعوام؟
5. لدي طيور، كلهم بط ما عدا اثنتان، و كلهم حمام ماعدا اثنتان، و كلهم دجاج ماعدا اثنين فكم عدد الطيور التي لدي؟
6. ما هو الشيء الذي ليس داخل البيت و ليس خارجه و لكنه من البيت؟
7. سقط خاتمي هذا الصباح في كوب مليء بالشاي و لكنه لم يتبلل، لماذا؟
8. ما هي الرياضة التي يتسابق بها المتسابقون و هو يسيرون للخلف؟
9. ما هي الرياضة التي تزاولها و أنت تنظر للأعلى مباشرة؟
10. ماهي المركبة التي لها 8 عجلات لكنها تحمل راكب واحد فقط؟

تجد الحل في صفحة رقم: (142)





9 قناة المعاملات





الهدف

على الفريق أن يمرر مجموعة من الكرات (بلي/قلل) في قنوات دون أن تسقط.



المهارات

التمريـن مفيـد فـــي التالي:

- الدقة و التنظيم في العمل
- تعاون أفراد الفريق.
- الإبداع
- القيادة

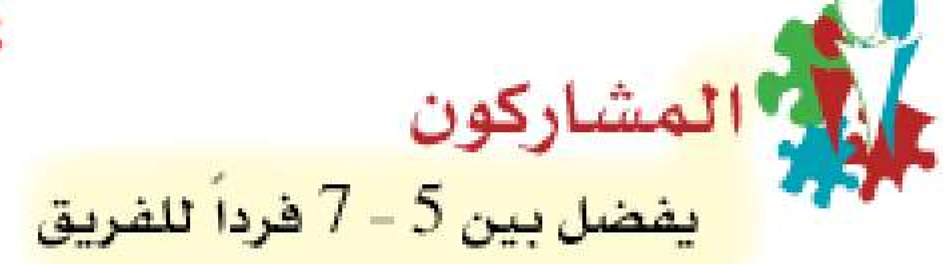




الطريقة

لديك مجموعة من الأنابيب، و المطلوب منك أن تشكل من خلالها مجرى (قناة) يمكـن أن تمـر من خلالها المعاملات (كرات أو تيل) من أول القناة إلى آخرها دون أن تسقط أي معاملة، سقوط أي معاملة يعني عودتها إلى أول القناة. كم معاملة يستطيع الفريق أن ينجزها خلال 10 دقائق؟ من الأفضل أن يتنافس فريقان أو أكثر في هذا التمرين.





المشاركون

يفضل بين 5 - 7 فرداً للفريق



الوقت

20 - 25 دقيقة تقريباً.





المواد



- قنوات بلاستيكية (كالمستخدمة في تمديدات الكهرباء) أو حديدية بعدد الأفراد المشاركين، يمكن أن تنزلق عليها (كرات) (انظر الصورة)، طول كل منها 50 سم تقريباً.
- 8 كرات لكل فريق.



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

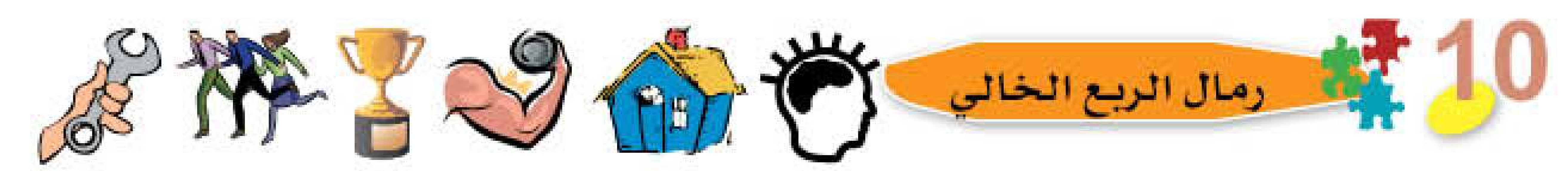


المصدر

www.pa.org

1. كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
2. هل هناك حل واحد أو أكثر من حل للتمرين؟ و ما هو إن وجد؟
3. من كان صاحب الأفكار الجيدة في الفريق ؟ و كيف استقبلت؟
4. من شعر بالإحباط بسبب عدم تبني فكرته؟
5. هل كان الفريق مهتماً بالوقت؟
6. هل المشكلة في الحل أم التنفيذ؟
7. لو تم إعادة التمرين مرة أخرى، هل تعتقد أنكم ستنجزونه بسرعة و دقة أكثر؟ و لماذا؟
8. ما الدروس المستفادة من التمرين؟
9. أي ملاحظات أخرى؟





10 رمال الربع الخالي



الهدف

على فريقك أن يجتاز رمال الربع الخالي الحارة جداً و المتحركة دون أن تلامس أرجلكم هذه الرمال حفاظاً على حياتكم، فهل تتمكنون من ذلك باستخدام أدوات بسيطة متوفرة لديكم؟



المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- حل المشكلات
- الإبداع
- تعاون أفراد الفريق.
- القيادة
- التخطيط



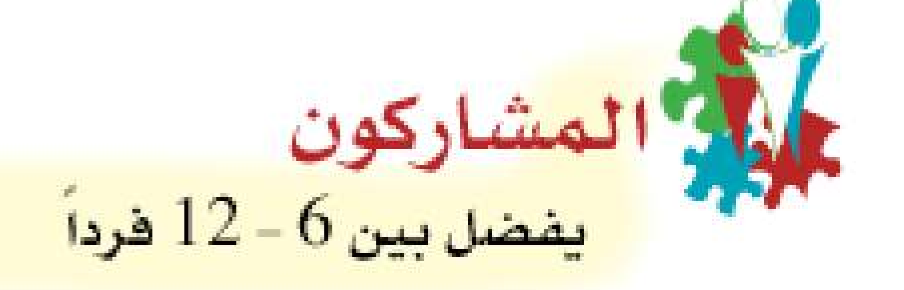
الطريقة

اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

لقد وقف فريقك عاجزاً عن عمل أي شيء و هو يريد أن يجتاز صحراء الربع الخالي، حيث كانت رمال الصحراء حارة جداً، إلى جانب كونها رمال متحركة تبتلع أي شخص يقف عليها، وكان لابد له من أن يجتازها كي يتم متابعة السير و الوصول لأهدافه. لم يكن بوسع الفريق أن يستخدم سوى الأدوات التالية المتوفرة لديه لعبور الصحراء و هي:

- 5 أسطوانات
- 4 قطع خشب
- 1 عصا رفيعة

للأسف ليس لديك شيئاً آخر يمكنك استخدامه، و المطلوب منك و خلال 25 دقيقة عبور هذه الصحراء بسلام أنت و جميع أفراد فريقك دون أن يلامس أحدكم الرمال و إلا عد من الأموات (أي خارج اللعبة)، و أنت لا تستطيع أن تفرط في أي فرد من أفرادك، فكيف ستتصرف؟!



المشاركون

يفضل بين 6 - 12 فرداً

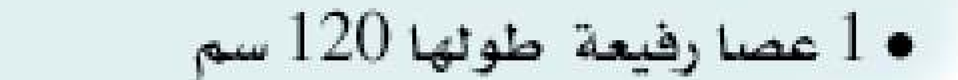


الوقت

40 - 50 دقيقة تقريباً.

المواد

- 5 اسطوانات قطر كل منها 6 سم تقريبا و الطول 120 سم
- 4 قطع خشب طولها 140سم و سماكتها 6 × 6 سم تقريباً
- 1 عصا رفيعة طولها 120 سم (انظر الصوره)





المصدر

www.pa.org



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. ما هو الجو العام السائد في المجموعة أثناء التمرين؟ (مثلاً: التوتر، النزاع، الحماس، الفوضى . الخ).
2. كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
3. من أخذ دور القائد؟ و كيف أخذه؟
4. من كان صاحب الأفكار الجيدة في الفريق؟ و كيف استقبلت؟
5. من من أفراد المجموعة لم يكن مشاركاً أو متفاعلاً؟ و لم؟
6. كيف وصل الفريق لفكرة الحل؟
7. كيف طبق الفريق الحل؟
8. ما هي أصعب مرحلة أو لحظة أثناء التمرين؟
9. هل هناك حلول أخرى لنفس المشكلة؟
10. ما الدروس المستفادة من التمرين؟
11. أي ملاحظات أخرى؟







الهدف

وجـد الفريـق نفسـه أمام بيضـة ديناصور نـادرة عليـه أن ينقلها إلى عشـها بأسـرع وقت باستخدام الحبال، قبل رجوع الديناصور.



المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- تنسيق العمل
- الدقة في العمل
- تعاون أفراد الفريق.
- الإلتزام
- الابداع
- القيادة
- التخطيط





الطريقة

اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

«قـد عثر فريق من المختصين في الآثـار أثناء عملهم في جزيرة على بيضة ضخمة و بجانبهـا عـش كبيـر و مخيـف، أدرك بعدهـا فريـق الباحثين أنها بيضـة ديناصور، لكـن الغريـب أن هـذه البيضـة لا يبدو عليها آثـار القدم، بل يبدو أنهـا بيضة جديدة تماماً وكذلك العش، صرخ أحد الباحثين:«هل فعلاً هناك ديناصور حي هنا؟»، و أدرك الفريق أنه أمام اكتشـاف مذهل! فقال أحدهم: «دعونا نفحص البيضة»، فصرخ عليه الآخر: « لكن لا تلمسوا البيضة، فإنها نادرة جداً،



و لمسكم لها سيجعل الديناصور يهجر بيضته و لا يعتني بها و هذه خسارة كبيرة»، و قال آخر: «علـى الأقـل دعونا نرجعهـا إلى العش لأن حرارة الجو ربما تفسـدها، ووافق الفريق على هذا الرأي، و لكن يجب أن يقوموا بذلك دون لمسـها، و باسـتخدام قطع الحبال المتوفرة لديهم فقط، و لأن عدد أفراد الفريق أكثر من الحبال المتوفرة، و لأن كل منهم يريد شرف المشاركة فـي هـذه التجربـة النـادرة ، فقد قـرر قائد الفريق أن يقوم كل منهم بمسـك طـرف واحد من الحبـل بيـد واحدة فقط، ولا يلمس بيده الأخرى الطـرف الآخر أو أي حبل آخر، و إلا عوقب بالطرد من الفريق.

كان علـى الفريـق أن يقوم بإنجاز هذه المهمة بسـرعة قبل عودة الديناصور، و المتوقع أن يكون على مسافة قريبة منهم، حيث يتوقع وصوله إليهم في مدة لا تتجاوز 15 دقيقة. كيف سيتصرف فريقك في هذا الموقف الصعب؟!!



المشاركون

يفضل بين 6 - 12 فرداً



الوقت

25 - 35 دقيقة تقريباً.

المواد

- حبال عددها نصف عدد المشاركين طول كل منها 2 متر لنقل البيضة.
- كرة قدم لاستخدامها كبيضة.
- سلة (كسلة القمامة) لاستخدامها كعش.



المصدر

The portable Adventure Workshop (1998). Project Adventure.





مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:



1. كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
2. ما درجة دقة و التزام أفراد الفريق بالحل المتفق عليه؟
3. التمرين يتطلب تنسيق الجهود فهل تم ذلك؟
4. من كان صاحب الأفكار الجيدة في الفريق؟ و كيف استقبلت؟
5. كيف وصل الفريق لفكرة الحل؟
6. هل المشكلة في الحل أم التطبيق؟
7. ما هي أصعب مرحلة أو لحظة أثناء التمرين؟
8. لو تم إعادة التمرين مرة أخرى، كيف ستقومون بالحل؟
9. ما الدروس المستفادة من التمرين؟
10. أي ملاحظات أخرى؟

أسئلة منشطة

7



1 ما هو الشيء الذي إذا احتجت إليه رميته، و إذا لم تحتاجه احتفظت به؟

2 رجل كان يقرأ في كتاب، ثم جاءت زوجته فأطفأت المصباح، فأصبح المكان مظلماً و لكنه استمر في القراءة بدون مشكلة، فكيف ذلك؟

3 رجل سقط من سلم ارتفاعه 7 أمتار و لكنه لم يصب بأي أذى، لماذا؟

4 منذ ثلاثة أيام كان اليوم الذي قبل الاثنين، فما اليوم الذي سيأتي بعد غد؟

5 كم مرة تحتاج للف خيط حول رأسك كي يعادل طوله طولك؟

6 تقابل 6 أصدقاء، فتصافحوا جميعاً فكم مصافحة تمت؟

7 سمع رجل صوتاً يستغيث قائلاً: أرجوك لا تقتلني. فدخل البيت مسرعاً فوجد رجلاً قتيلاً ينزف، و هناك 5 أشخاص لا يعرفهم، و لكنه أمسك بالقاتل. فكيف عرفه؟

8 ما الشيء الذي يشرب و لا يأكل؟

9 و الشيء الذي يأكل و لا يشرب؟

10 شيء موجود في الفجر و الظهر و العصر و المغرب و غير موجود في العشاء. فما هو؟

تجد الحل في صفحة رقم: (142)



12 النهـر القـاتـل





الهدف

وجد الفريق نفسه أمام نهر ملوث لابد من عبوره باستخدام أطباق فقط! فهل يتمكن من العبور و إنقاذ الفريق الآخر؟!



المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- تعاون أفراد الفريق.
- الدقة في العمل
- القيادة
- التخطيط
- تنسيق العمل
- الالتزام



الطريقة

اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

"تعـرض فريق الصمـود إلى مأزق أثناء تجواله في الغابة تمثل في مهاجمة 10 ضبـاع له، و لأنه لا يستطيع التصدي لها وحده، فقد قام بالاتصال مع فريقك و طلـب المسـاعدة الفورية، و فعلاً قـام فريقك بتلبية النـداء، لكنه في الطريق إلـى فريـق الصمود كان عليـه أن يعبر نهراً، لكنه فوجئ بعبـارة أمام حافة النهر تقـول "ابتعـد ..هذا النهر ملوث بمكروبات قاتلة"، لكن ليس لديك خيار إلا عبور النهـر لإنقـاذ الفريق الآخر، و لحسـن الحظ فإن لديك مجموعـة من الأطباق التـي يمكن أن تضعها على سـطح النهـر والوقوف برجل واحـدة عليها و الرجل الأخـرى على طبق آخر(يمكن الوقوف بكلا الرجلين على طبق واحد إن شئت)، لكـن حالمـا ترفع رجلك عن أي طبق فإن النهر سـيجرفه في الحال (سيسـحب منـك)، لـذا يجب أن يضع زميلك رجله علـى الطبق قبل أن ترفع رجلك منه، إذا فضل الفريق عدم سـحب الطبق منـه فعليه الرجوع إلى نقطـة البداية و البدء مجـدداً. و المطلـوب من الفريق هو عبور النهر بهذه الطريقة بسلام و بسـرعة أيضاً كي يتمكن من إنقاذ فريق الصمود".



المشاركون

يفضل بين 6 - 10 أفراد للمجموعة، ويمكن عمل أكثر من مجموعة



المواد

- أطباق بلاستيكية أو ورقية قطرها 30 سم تقريبا
- 2 حبل لتحديد خط البداية و خط النهاية. لا تقل المسافة بين البداية والنهاية عن 30 متراً



المصدر

The portable Adventure Workshop (1998). Project Adventure.



الوقت

25 - 35 دقيقة تقريباً.



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
2. من أخذ دور القائد؟ و كيف أخذه؟
3. من كان صاحب فكرة الحل؟ و كيف استقبلت؟
4. هل المشكلة في الحل أم التطبيق؟
5. ما ردة فعل الفريق على الشخص كثير الخطأ؟
6. ما مدي جدية أفراد الفريق؟
7. لو تم إعادة التمرين مرة أخرى، كيف ستقومون بالحل؟
8. ما الدروس المستفادة من التمرين؟
9. أي ملاحظات أخرى؟













13 الشخصية العجيبة



الهدف

أشخاص يظهـرون و يختفون في هذا التمرين. هل تعـرف من هم؟!! التمرين مفيد كتمرين افتتاحي وللتسلية.





المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- حل المشكلات







الطريقة

اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

«أمامـك صورة تحتوي على 6 أشـخاص و 4 أبواب. قم بتصوير الورقة المرفقة بحيـث يكون لديك نسـخة منها. المطلوب أن تقطع الصـورة مروراً بالخطوط السوداء فقط. إن فعلت ذلك، فستحصل على 3 قطع، واحدة طويلة، و قطعتان أصغـر منهـا. قم بإرجـاع القطـع الثلاث كما كانت في الأصل، سـتحصل على 6 أشـخاص و 4 أبـواب. الآن، قـم بتبديل أماكن القطعتيـن اللتين في الأعلى. كم عدد الشخصيات الآن؟ خمس، أليس كذلك؟! هل تستطيع أن تخبرنا من الذي اختفى؟!»



المشاركون

اللعبة فردية تقوم بأي عدد.



الوقت

10 - 15 دقيقة تقريباً.



المواد

- الورقة المرفقة
- مقص لكل مشارك



المصدر

بتصرف من :

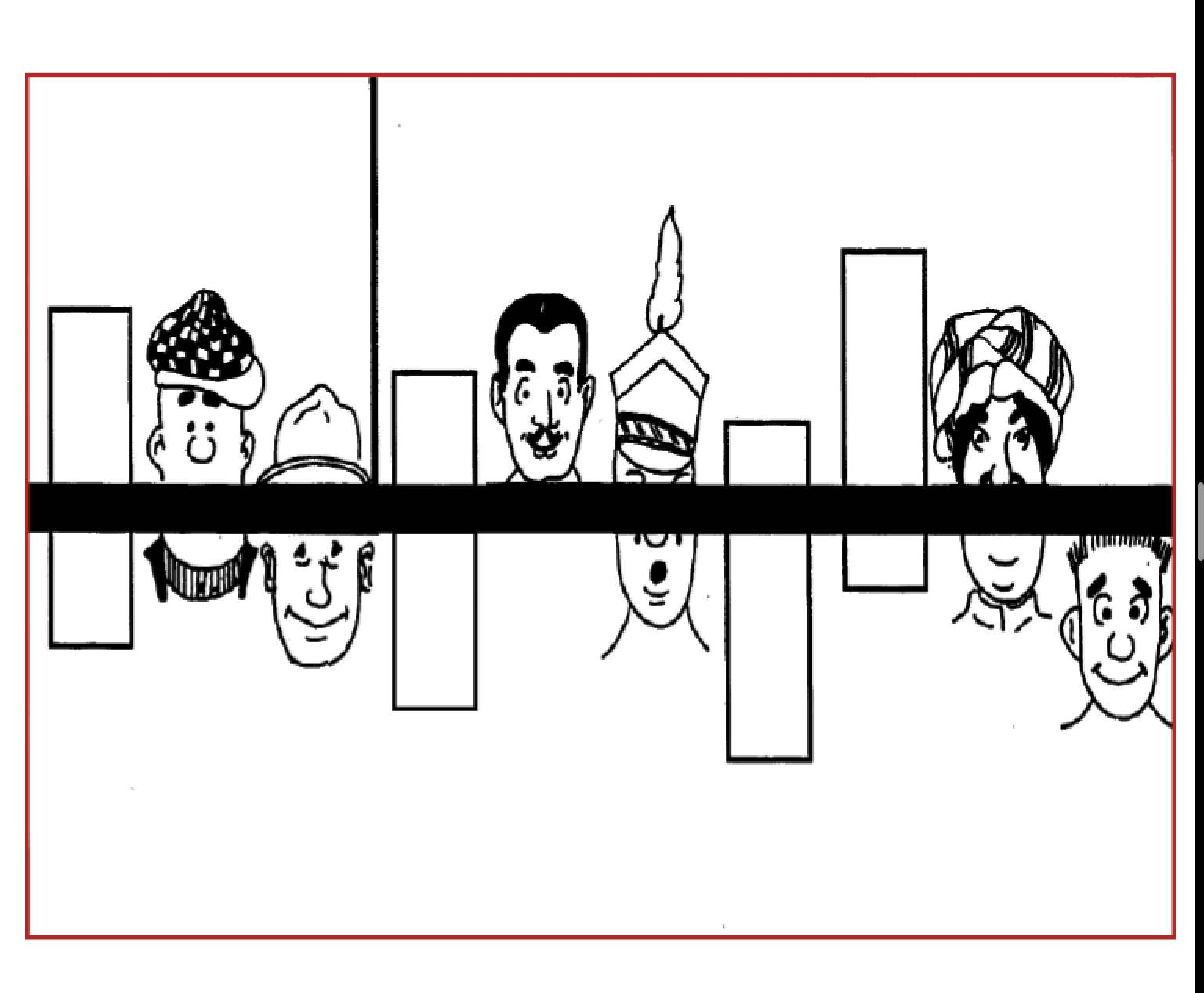
Dave Arch. Tricks for trainers II (1993). Resources for Organizations, Inc.



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

هناك أمور يصعب تفسيرها؟ أليس كذلك؟



أسئلة منشطة

8

1 استطاع رجل أن يأكل رغيفاً من الخبز خلال عامين دون توقف. فكيف ذلك؟

2 ماهو الشيء الذي عند الفقراء و الأغنياء بمقدار 86400؟

3 3 رجال يمشون تحت المطر بدون مظلة، اثنان منهم تبللت شعورهم، و الثالث لم يتبلل، لماذا؟

4 كيف يمكن أن تقذف بالكرة بحيث تنطلق ثم تقف ثم تعود إليك دون أن تصطدم بأي حاجز؟

5 شاهد صالح في حديقة الحيوان البجعة و هي ترفع رجلاً واحدة أحياناً عندما تقف، فلماذا لا ترفع الرجل الأخرى؟

6 ما هو البلد الذي لا يموت فيه ميت و لا يطحن فيه طحين؟

7 ما هو الشهر الذي يقل فيه كلام النساء؟

8 لماذا يتعين على الأطفال أن يذهبوا إلى فراشهم مبكراً في الليل؟

تجد الحل في صفحة رقم: (143)



14 أنــت مهــم







الهدف

المطلوب من الفريق الانتقال باستخدام عامودين من الخشب و من دون أن تلامس أرجلهم الأرض.



المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- تعاون أفراد الفريق.
- تنسيق العمل
- الدقة في العمل
- الالتزام
- القيادة



الطريقة

اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

«هـذه لعبـة جميلـة! تتطلـب قدراً مـن التنسـيق و التعـاون بين أفـراد الفريق، و تتلخـص بـأن لديك عامودين من الخشـب طول كل منهما متـران تقريباً، و هما على شكل مكعب، و يتدلى من جوانب كل عمود مجموعة من الحبال، و المطلوب مـن الفريـق أن يضع كلا العامودين في وضع متواز، ثم يقف عليها بوضع كل فرد فـي الفريـق رجلاً علـى أحد الأعمـدة، و الرجل الأخـرى على العمـود الآخر. ثم يقوم كل منهم بمسك طرف من أطراف الحبال المتدلية من جوانب العامودين، اليمين و اليسـار، و المطلوب من الفريق، و بشـكل متناسق، أن يتحرك من نقطة البداية إلى نقطة النهاية باسـتخدام هذين العمودين و بالطريقة المشـار إليها، دون أن تلامس الأرجل الأرض، و سـيقوم المدرب بحساب الوقت الذي سيستغرقه الفريق لإنجاز المهمة و مقارنتها بأداء الفريق المنافس.»

المشاركون

7 أفـراد لـكل فريق (بحسـب عدد الحبال المتدلية من العمودين)



الوقت

15 - 25 دقيقة تقريباً.



المواد

- عامودان من الخشب يتدلى من جوانبها حبال (انظر الصورة)
- 2 حبل لتحديد خط البداية و خط النهاية.



المصدر

www.pa.org



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
2. ما العوائق التي واجهها الفريق؟
3. لماذا لا يستطيع بعض أفراد الفريق تطبيق التعليمات؟
4. هل المشكلة في الحل أم التطبيق؟
5. ما المهارات التي يتطلبها التمرين؟
6. لو تم إعادة التمرين مرة أخرى، كيف ستقومون بالحل؟
7. ما الدروس المستفادة من التمرين؟
8. أي ملاحظات أخرى؟

أسئلة منشطة

9

دوامة الحياة



هل الشكل الذي في منتصف الدوامة مربع مستقيم الأضلاع أم شكل منحني الأضلاع.



تجد الحل في صفحة رقم: (143)







15 طريق الألغام



الهدف

المطلوب من جميع أفراد الفريق عبور السجادة الإلكترونية عن طريق المرور بالمربعات الآمنة و دون أن يلامسوا المربعات الملغمة.



المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- الاتصال
- تنسيق العمل
- القيادة
- التخطيط

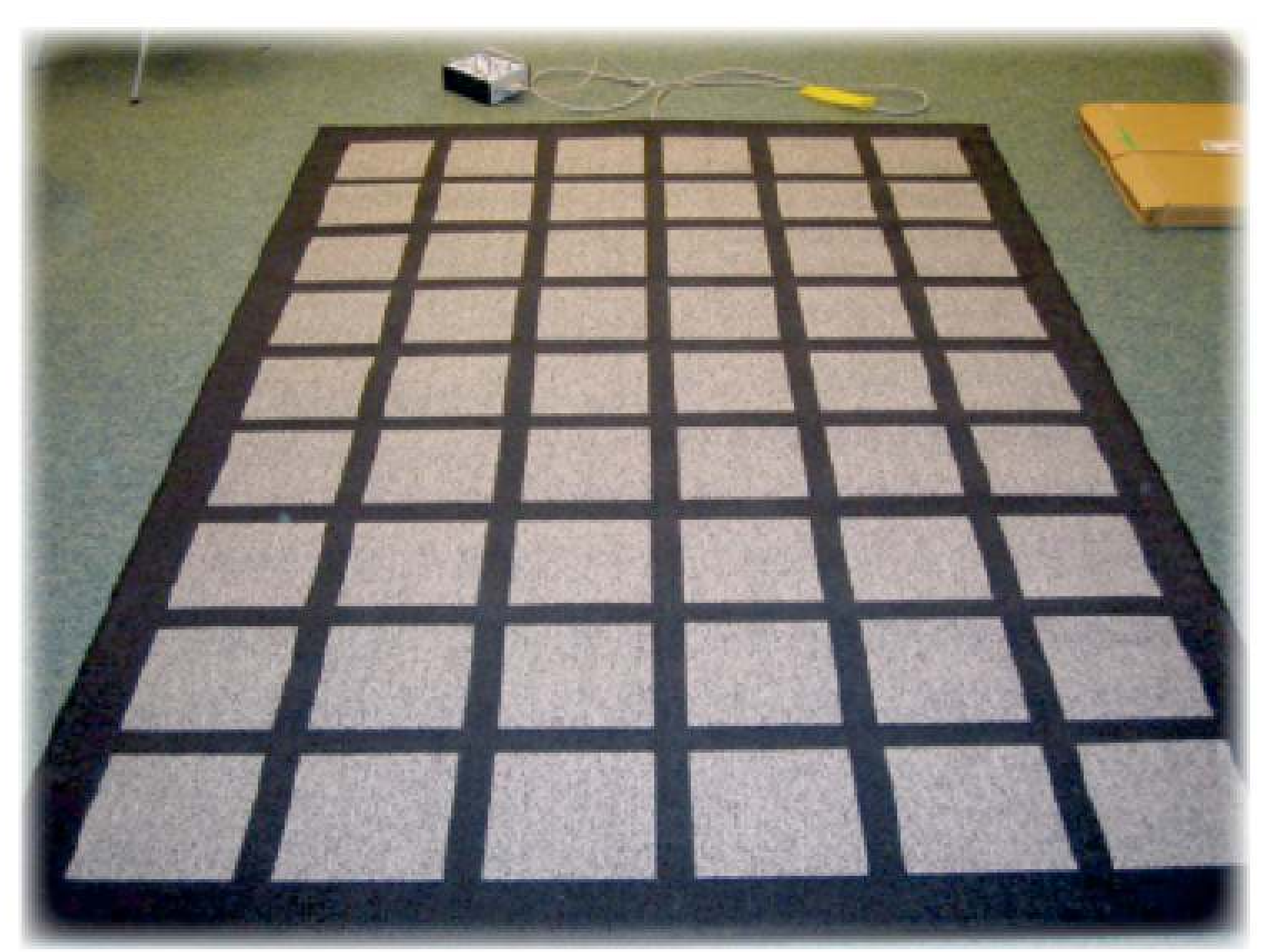


الطريقة

اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

أمامك سجادة تحتوي على 54 مربعاً، بعضها "آمن"، و بعضها "ملغم"، إذا وقفت على المربع الملغم فإنك ستسمع جرساً يرن، أما إذا وقفت على المربع الآمن فلن يحدث شيئاً، و المطلوب منك، و خلال الوقت المحدد، أن تعبر السجادة من أي مربع من طرفها السفلي إلى الطرف العلوي المقابل دون أن يدق الجرس. بإمكانك خلال رحلتك هذه أن تتحرك في جميع الاتجاهات (رأسياً، عمودياً، قطرياً)، لكن يجب ألا تقفز فوق مربع أبداً، إذا وقفت على مربع ملغم و سمعت الجرس، فعليك الخروج من اللعبة بالقفز خارج السجادة، و من ثم الانتظار حتى ينتهي باقي أفراد المجموعة من دورهم و من ثم تقوم أنت بالمحاولة الثانية. يجب أن لا يقف على السجادة أكثر من شخص واحد فقط.طبعا أنت لا تعرف ماهي المربعات الآمنة وتلك الملغمة، سيقوم







المـدرب بتحديـد الوقـت وهو 20 دقيقة. بعـد أن يعلن المدرب بدايـة الوقت، بإمكان أفـراد الفريـق البدء في عبور السـجادة أو التحدث فيما بينهم، و لكن لا يمكن الجمع بيـن الأمريـن، على ألا يقـل الحد الأدنى للوقت المسـتغرق في أي من النشـاطين 3 دقائق، و ذلك قبل التحويل للنشاط الآخر. أي يمكن للمشاركين التحدث فيما بينهم لمـدة لا تقـل عن 3 دقائق، و من ثم عبور السـجادة لفترة لا تقل عن 3 دقائق، و تكرار ذلك حسب رغبتهم، على يتم العبور الآمن لجميع المشاركين في غضون الوقت الكلي المسـموح به. إذا بدأ أحد المشـاركين بالعبور، فيجب أن يتوقف الجميع عن الحديث علـى الأقـل لمـدة 3 دقائق قبـل التحول لفترة الحديـث فيما بينهـم. إذا تحدث أحد أفراد المجموعة خلال فترة العبور سـيطلب من العابر التوقف عن العبور و التراجع، و سـتبدأ فتـرة الحديث لمـدة لا تقل عن 3 دقائق، و على ذلـك يجب ألا يتحدث أحد أفراد المجموعة خلال فترة العبور. على أفراد الفريق عدم اسـتخدام الورقة و القلم. يفـوز الفريـق عندما يعبر جميع أفرده خلال الوقت المحدد. فترة الحديث تتم بعيداً عن السجادة بمسافة لاتقل عن 7 أمتار.





المشاركين

يفضل بين 6 - 10 فرداً للفريق





الوقت

25 - 35 دقيقة تقريباً.



المواد

- السجادة الإلكترونية (انظر الصورة)، ممكن الحصول عليها من موقع: www.trainerswarehouse.com و تسمى Portable Electric Maze
- ساعة لضبط الوقت.



المصدر

الشكر موصول للدكتور أيوب الأيوب الذي لفت نظرنا لأهمية تطبيقات السجادة الإلكترونية.

www.trainerswarehouse.com



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. ما هو شعورك قبل البدء في هذه اللعبة؟
2. ما هو شعورك بعد الانتهاء من اللعبة؟
3. من اقترح عليكم البدء في التخطيط قبل العبور؟
4. ما هي الاستراتيجية التي اتبعتموها ؟
5. ما هو شعورك خلال مرحلة العبور؟
6. مـن هـو الشـخص الموجـه (القائـد) خلال فتـرة اللعـب؟ و من هـو المتفرج؟ المحفز؟ المشاغب؟ المتردد؟ المغامر؟ المبدع؟
7. ما هي أهم التطبيقات التي أستفدتها من هذه اللعبة.
8. ما رأيك بالعبارات التالية:

- غير المتحمسين يعطلون عمل المجموعة.
- عدم التدوين يصعب مهمة الاحتفاظ بالمعلومات.
- عدم التحدث مع الآخرين أثناء العبور يصعب المهمة و يعطل العمل.
- أحياناً يصعب التخطيط عندما يكون هنالك عدد كبير من المشاركين.
- من الصعب العمل دون قائد.
- المحاولة و الخطأ أفضل طرق الاكتشاف و التعلم.
- ضغط الوقت يجعلنا نهمل التخطيط.
- يميل الآخرون إلى إمضاء وقت كبير في التخطيط.
- الأخطاء تعطينا معلومات هامة عن خطتنا.



أسئلة منشطة

10

1. ما الكلمة المكونة من سبعة أحرف، فإذا حذفنا منها حرفاً أصبحت ثمانية؟
2. ما الشيء الذي له جلد و ليس حيواناً، و له ورق و ليس نباتاً، و له لسان و ليس إنساناً ؟
3. ماء ليس من السماء و لا من الأرض، فما هو؟
4. وجدت بجوار جثة المتوفي ورقة جاء فيها: "ستجدون وصيتي بين صفحتي 115 و 116 في الكتاب الموضوع فوق مكتبي". و عندما قرأ ابنه هذه الورقة هز رأسه و قال: إننا لن نجد هذه الورقة! لماذا ؟
5. ذهب أبوان و ابنان إلى مطعم و طلب كل منهم وجبة غداء، و لكن الجرسون أحضر 3 وجبات فقط، لماذا ؟
6. يأكل أحمد بيضتين كل صباح مع أنه لا يملك أي دجاجة، و لم يعطه أحد بيضاً، و لم يشتر، فمن أين له إذن؟
7. بالأمس لم أكن ولدت بعد، و غداً ستكون نهايتي فمن أنا ؟
8. ما الشيء الذي لا تسمعه و لكن تفهمه؟
9. صح أم خطأ. النعامة تدفن رأسها في الرمال عند شعورها بالخطر.
10. صح أم خطأ. التماسيح تبكي.

تجد الحل في صفحة رقم: (144)



16 العبور الكبير





الهدف

المطلوب من جميع أفراد الفريق عبور السجادة الإلكترونية عن طريق المرور بالمربعات الآمنة و دون أن يلامسوا المربعات الملغمة. و بخلاف اللعبة السابقة، فإن هناك فريقين يتنافسان ضد بعضهما أيهما ينهي مهمته أولاً.



المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- تعاون أفراد الفريق.
- الدقة في العمل
- الاتصال
- القيادة
- التخطيط



الطريقة

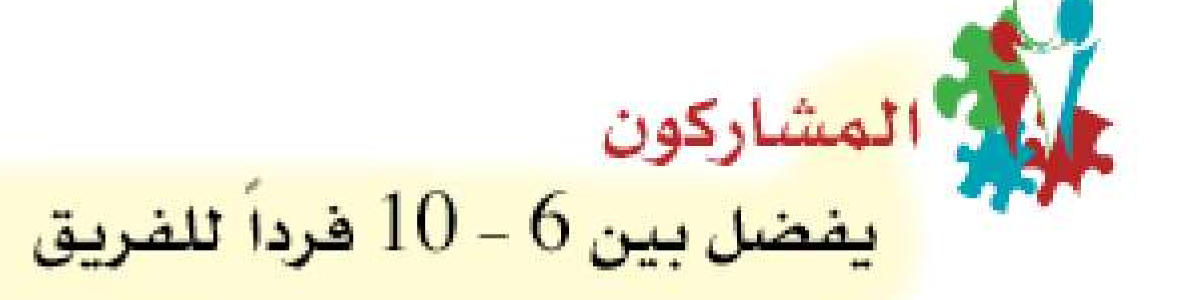
أقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوى على التعليمات الأساسية.

أمامك سجادة تحتوي على 54 مربعاً، بعضها "آمن"، و بعضها "ملغم"، إذا وقفت على المربع الملغم فإنك ستسمع جرساً يرن، أما إذا وقفت على المربع الآمن فلن يحدث شيء و المطلوب



منك، و خلال الوقت المحدد، أن تعبر السجادة من أي مربع من أحد أطرافها إلى الطرف المقابل دون أن يدق الجرس. بإمكانك خلال رحلتك هذه أن تتحرك في جميع الاتجاهات (رأسياً، عمودياً، قطرياً)، لكن يجب ألا تقفز فوق مربع أبداً، إذا وقفت على مربع ملغم و سمعت الجرس، فعليك الخروج من اللعبة أو بالقفز خارج السجادة، و من ثم الانتظار حتى ينتهي باقي أفراد مجموعتك من دورهم و من ثم تقوم أنت بالمحاولة الثانية. يجب أن لا يقف على السجادة أكثر من شخص واحد فقط من كل فريق.

هناك فريقان، كل فريق سيبدأ من أحد أطراف السجادة والفريق الآخر من الطرف المقابل. سيقوم المدرب بتحديد الوقت وهو 20 دقيقة. بعد أن يعلن المدرب بداية الوقت، بإمكان أفراد الفريق البدء في عبور السجادة أو التحدث فيما بينهم في غرفة الحوار (أي مكان أو غرفة معزولة لا ترى من خلالها السجادة الإلكترونية)، و لكن لا يمكن الجمع بين العبور و التحدث، أقصى مدة مسموح بها للحديث في المكان المعزول هي 3 دقائق، بعدها يجب البدء في العبور، إذا بدأ أحد المشاركين بالعبور، فيجب أن يتوقف الجميع عن الحديث. إذا تحدث أحد أفراد المجموعة خلال فترة العبور سيطلب من العابر التوقف عن العبور و التراجع، و على فريقه الذهاب لغرفة الحوار لمدة 3 دقائق، و على ذلك يجب ألا يتحدث أحد أفراد المجموعة خلال فترة العبور. يفوز الفريق عندما يعبر جميع أفراده خلال الوقت المحدد. على أفراد الفريق عدم استخدام الورقة و القلم.



يفضل بين 6 - 10 فرداً للفريق



30 - 45 دقيقة تقريباً.





المواد

• السجادة الإلكترونية (إنظر الصورة)، ممكن الحصول عليها من موقع www.trainerswarehouse.com



المصدر

السيناريو بتصرف من المؤلف www.trainerswarehouse.com



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1 ما هو شعورك تجاه الفريق المقابل؟

2 هل استفدت من أخطائهم و نجاحاتهم؟

3 هل تمنيت أن تكون من ضمنهم؟

4 هل كانت خطتكم ناجحة؟

5 ما رأيك بالعبارات التالية:

- وجود مجموعة منافسة زاد من حماسة اللعبة.
- خطوط العبور ليس بنفس السهولة.
- كنا نود لو تعثر الفريق المقابل.
- لو أعطيت الفرصة مرة أخرى فسيتحسن أداء المجموعة.
- بعض أفراد لا يستمعون للتعليمات الصادرة من المجموعة.

6 ما هي أهم تطبيقات التي استفدتها من هذه اللعبة.

أسئلة منشطة

11

خداع بصري



أنظر إلى الأشكال الثلاث في منتصف الصورة. أي هذه الأشكال مربعا الشكل وأيهم معين الشكل؟

تجد الحل في صفحة رقم: (144)





الهدف

هل تثق في إدارتك؟ سيقوم فريق الإدارة بإرشاد فريق الموظفين في كيفية عبور السجادة الإلكترونية. المطلوب من جميع أفراد الفريق عبور السجادة الإلكترونية عن طريق المرور بالمربعات الآمنة و دون أن يلامسوا المربعات الملغمة. فهل تنجح المهمة؟

المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- الاتصال
- تنسيق العمل
- الثقة
- القيادة
- التخطيط

الطريقة

اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

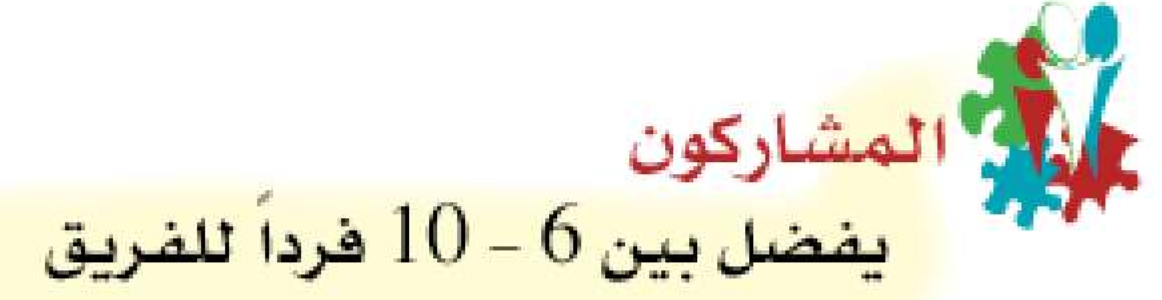
أمامك سجادة تحتوي على 54 مربعاً، بعضها "آمن"، و بعضها "ملغم"، إذا وقفت على المربع الملغم فإنك ستسمع جرساً يرن، أما إذا وقفت على المربع الآمن فلن يحدث شيء، و المطلوب منك، و خلال الوقت المحدد، أن تعبر السجادة من أي مربع من أحد أطرافها إلى الطرف المقابل دون أن يدق الجرس. بإمكانك خلال رحلتك هذه أن تتحرك في جميع الاتجاهات (رأسياً، عمودياً، قطرياً)، لكن يجب ألا تقفز فوق مربع أبداً، إذا وقفت على مربع ملغم و سمعت الجرس، فعليك الخروج من اللعبة أو بالقفز خارج السجادة، ومن ثم الانتظار حتى ينتهي باقي أفراد مجموعتك من دورهم و من ثم تقوم أنت بالمحاولة الثانية. يجب أن لا يقف على السجادة أكثر من شخص واحد فقط.



هنـاك فريقان، فريـق الإدارة و فريق الموظفين. سـيقوم فريق الإدارة، و خلال 5 دقائـق، باكتشـاف الطريق الآمن من خـلال عبورهم على السـجادة، و بإمكانهم الحديـث و اسـتخدام الورقة و القلم، في حيـن يكون فريق الموظفين في الغرفة الأخرى. بعد اكتشاف الطريق الآمن من قبل فريق الإدارة سيقوم الفريق بالذهاب إلـى الغرفـة الأخرى لتعليـم فريق الموظفيـن الطريق الآمن كـي يقوموا بعبور السـجادة من الناحية الجنوبية إلى الناحية الشمالية، مدة التعليم لا تتجاوز 5 دقائق.

أثناء العبور لا يسمح لأحد بالحديث و لكن يمكن استخدام تعابير الوجه فقط. إذا تحدث أحد خلال فترة العبور سيطلب من العابر التوقف عن العبور والخروج، و علـى ذلـك يجب ألا يتحـدث أحد أفـراد المجموعة خلال فترة العبـور. المدة الممنوحة لفريق الموظفين لعبور السجادة هو 15 دقيقة.

بإمكان أحد أفراد الإدارة التواصل العابر بدون الاتصال اللفظي أو استخدام اليد أو الرجل في الإرشـاد، أي يمكنه اسـتخدام تعابير الوجه فقط، و إذا خالف ذلك يعاقب بالعزل لمدة 3 دقائق على أن يقوم العابر بالاجتهاد وحده دون مرشد من الإدارة. يفوز الفريق عندما يعبر جميع أفرده خلال الوقت المحدد.



المشاركون

يفضل بين 6 - 10 فرداً للفريق



الوقت

30 - 45 دقيقة تقريباً.



المواد

السـجادة الإلكترونيـة (انظـر الصـورة)، ممكن الحصول عليها من موقع:
www.trainerswarehouse.com



المصدر

السيناريو بتصرف من المؤلف
www.trainerswarehouse.com





مناقشة

اطـرح عليهم الأسـئـلـة التالية:



1 ما هو شعورك تجاه فريق الإدارة/ الموظفين؟

2 هل استفدت من أخطائهم و نجاحاتهم؟

3 هل تمنيت أن تكون من ضمنهم؟

4 هل كانت خطتكم ناجحة؟

5 ما رأيك بالعبارات التالية:

- فريق الإدارة غير دقيق في عمله.
- أفراد فريق الإدارة لا يعرفون كيف يعطون التعليمات.
- لو كنت ضمن فريق الإدارة لتصرفت بشكل أفضل.
- لو أعطيت الفرصة مرة أخرى فسيتحسن أداء المجموعة.
- لا يمكن أن أثق في فريق الإدارة هذا.
- بعض الأفراد لا يستمعون للتعليمات الصادرة من المجموعة.

6 ما هي أهم التطبيقات التي استفدتها من هذه اللعبة؟

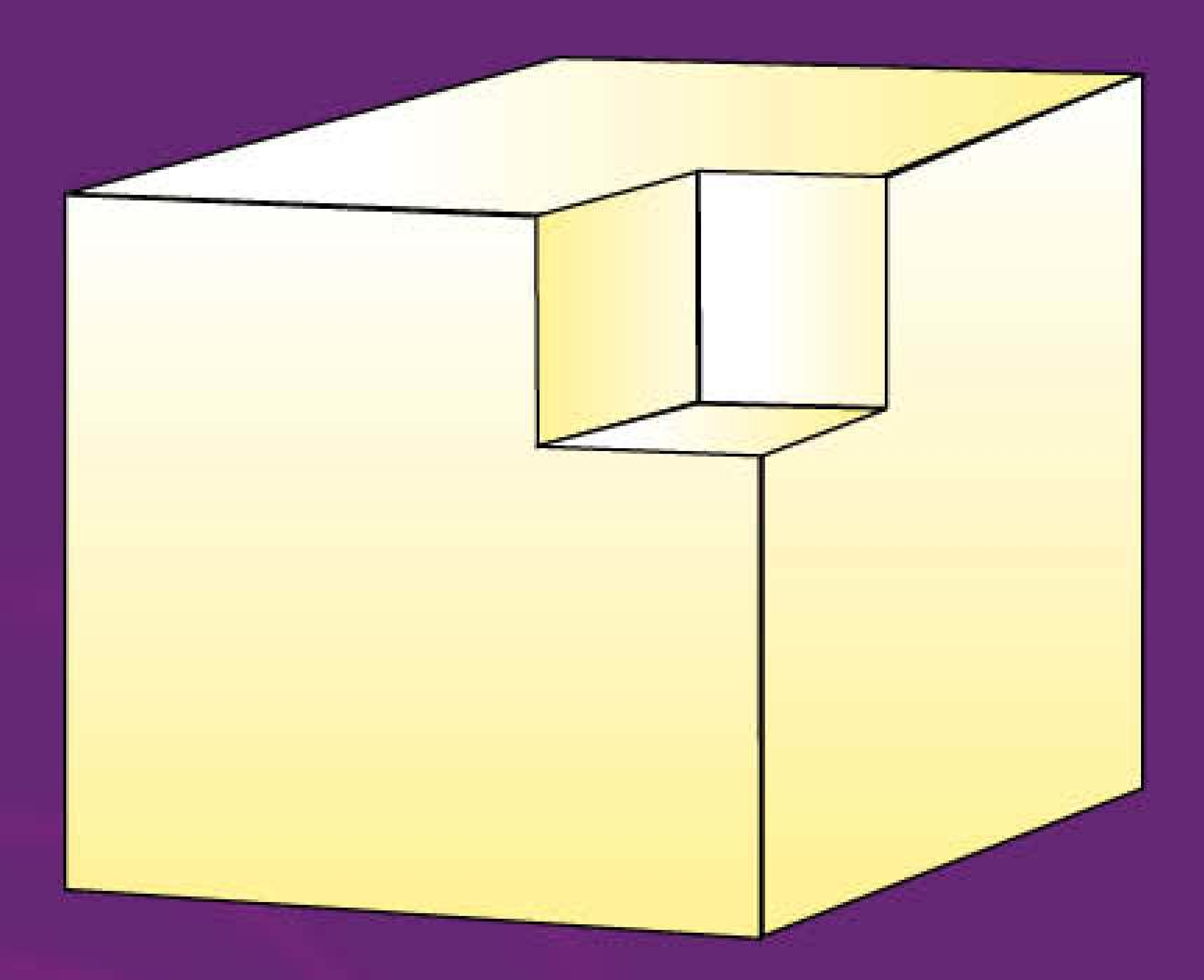
أسئلة منشطة

12

المكعب العجيب



أنظر إلى الشكل ادناه هل ترى مكعباً صغيراً معلقاً في الزاوية العليا للمكعب الكبير ام ترى مكعباً كبيراً اقتطع منه جزءاً صغيراً بحجم المكعب الصغير ؟



تجد الحل في صفحة رقم: (145)









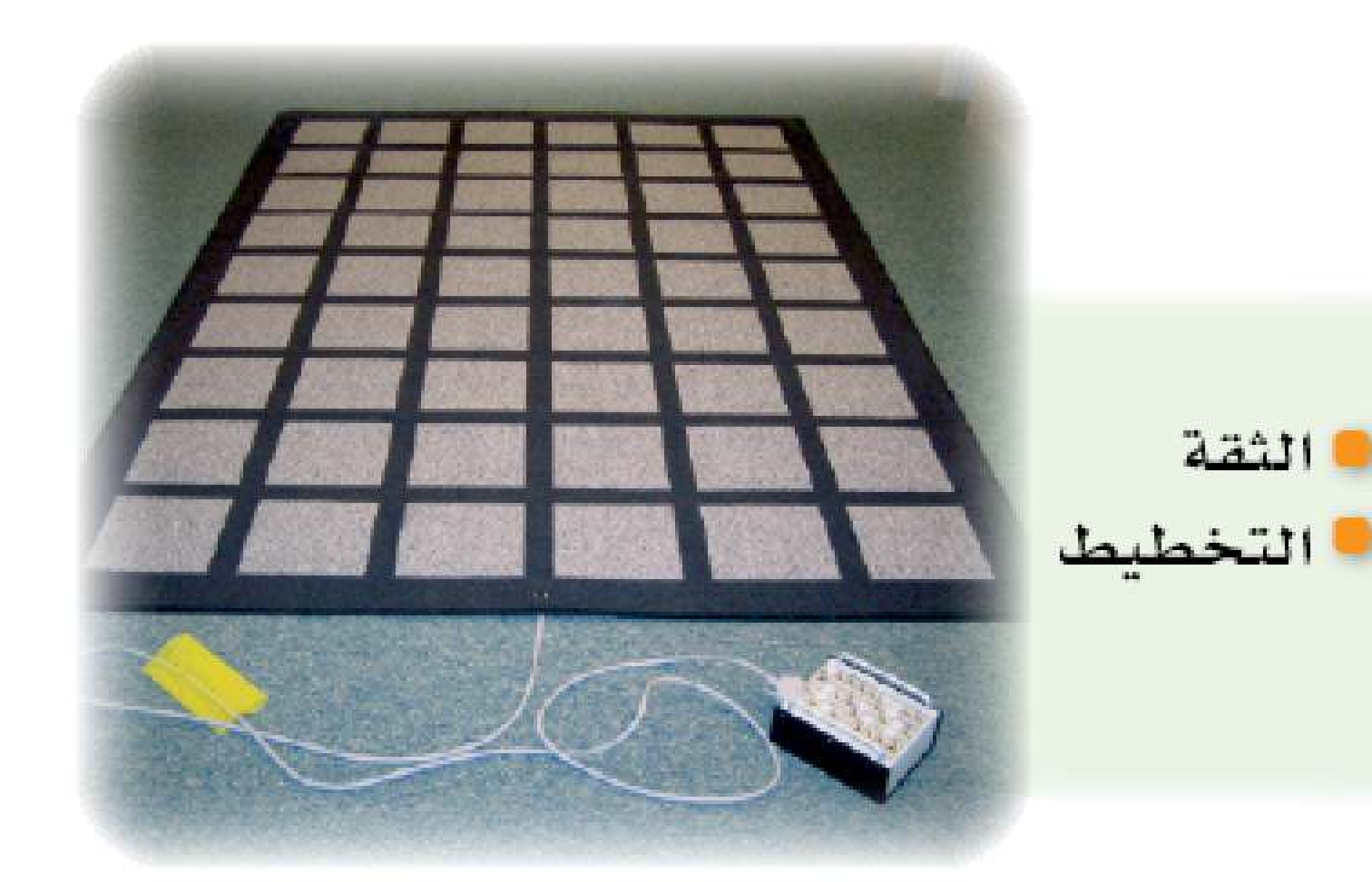


18 سوق المعلومات



الهدف

هذه لعبة جميلة، المطلوب من جميع أفراد الفريق عبور السجادة الإلكترونية عن طريق المرور بالمربعات الآمنة و دون أن يلامسوا المربعات الملغمة. لكن! كي تعرف ما هو الطريق الآمن فإنك مضطر لمقايضة الآخرين، بالبيع و الشراء، و ربما حتى التحالف. فهل ستنجح في مهمتك؟



المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- التفاوض و المقايضة
- الثقة
- الاتصال
- التخطيط
- الاقناع



الطريقة

اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

أمامك سجادة تحتوي على 48 مربعاً، بعضها "آمن"، و بعضها "ملغم"، إذا وقفت على المربع الملغم فإنك ستسمع جرساً يرن، أما إذا وقفت على المربع الآمن فلن يحدث شيء و المطلوب منك، و خلال الوقت المحدد، أن تعبر السجادة من أي مربع من طرفها السفلي إلى الطرف العلوي المقابل دون أن يدق الجرس. بإمكانك خلال رحلتك هذه أن تتحرك في جميع الاتجاهات (رأسياً، عمودياً، قطرياً)، لكن يجب ألا تقفز فوق مربع أبداً، إذا وقفت على مربع ملغم و سمعت الجرس، فعليك الخروج من اللعبة أو بالقفز خارج السجادة. يجب أن لا يقف على السجادة أكثر من شخص واحد فقط.



سيقوم المدرب بإعطائك مبلغاً من النقود (360 دولاراً أو أي عملة مناسبة تصلح للعب وغير حقيقية) و ورقة سرية خاصة بك تحتوي على معلومات عن بعض مربعات السجادة فيما إذا كان هذا المربع أو ذاك "ملغماً" أو "آمناً". و لكنك تفتقد معلومات هامة عن باقي المربعات، و قبل أن تعبر السجادة، سيكون من مصلحتك أن تحصل على معلومات عن باقي مربعات السجادة، عن طريق شراء و بيع و تبادل المعلومات مع باقي المشاركين، حتى يتضح لك الطريق الآمن. يمكن لأي مشارك يريد الإعلان عن بيع معلومة خاصة بمربع معين، أو الاستفسار عن إشاعة، أو إعلان خبر، كتابة ذلك على اللوحة. لكن تذكر أن إعطاءك معلومات للآخرين سيمكنهم من أن يكونوا في موقف أفضل كي يعبروا السجادة، و لكنك أيضاً تحتاجهم من أجل الحصول على معلومات لديهم.سيعطى كل مشارك "خريطة العبور" (مرفقة) لتسهيل مهمة تحديد الطريق الآمن.

إذا بدأت بالعبور و وقعت في مربع ملغم ستدفع غرامة مالية قدرها 50 دولاراً، و يجب مغادرة السجادة بسرعة، إذا لم يكن لديك المبلغ الكافي فعليك بيع بعض معلوماتك (موجوداتك!) للآخرين لدفع الغرامة قبل البدء بالعبور ثانية، فإن لم تستطع فسيسجل عليك الدين لتدفعه للجنة المقاصة عند مرحلة تحديد ترتيب الفائزين، حيث سيتم خصم ديونك مما تبقى لديك.

فكر في تشكيل فريق (اثنين أو أكثر) تتبادل معه المعلومات، لكن يجب تحديد من سيمثل الفريق للعبور من السجادة، و سيتم معاملة الفريق كشخص واحد سواء في حالة المكافأة و الغرامة، و على الفريق تحديد كيفية تقاسم المكافأة و الغرامة فيما بينهم.

سيتم قفل بوابة جسر عبور السجادة بعد 45 دقيقة من بداية اللعبة. أول شخص يعبر بسلام يحصل على 500 دولاراً، و الثاني 450 دولاراً، و هكذا يتم إنقاص 50 دولاراً للأقل ترتيب، و لتحديد ترتيب المراكز يتم حساب المجموع الكلي للمبالغ التي لدى كل مشارك (ما حصل عليه من خلال البيع و الشراء و ما حصل عليه كجائزة نظير ترتيبه)، فالذي يحصل على أعلى مبلغ يصبح هو الفائز بالمركز الأول، و هكذا لباقي المتسابقين.

الشخص أو الفريق الذي ينجح في إنجاز مهمة العبور، لا يرجع مرة أخرى للعبور، لكن بإمكانه أن يبيع و يشتري معلومات لزيادة إيراداته.

هناك غرفتان منفصلتان تماماً، إحدهما لعقد الصفقات (غرفة تداول) و الأخرى لعبور السجادة.







المشاركون

كحد أقصى 25 مشارك



الوقت

60 دقيقة تقريباً.



المصدر

السيناريو بتصرف من المؤلف



المواد

- السجادة الإلكترونية (انظر الصورة)، ممكن الحصول عليها من موقع www.trainerswarehouse.com
- خريطة العبور (مرفق)
- البطاقات السرية (مرفق)
- مبالغ مالية ورقية (غير حقيقية، بعض محلات الأطفال يبيع مثل هذه الأوراق)، 360 دولاراً لكل مشارك، و 1000 احتياط (في حالة مشاركة 25 مشاركاً يكون الحد الأقصى للمبلغ المطلوب هو 360 × 25 مشاركاً + 1000 احتياط = 10000 دولار). لتسهيل التداول يقترح أن يعطى كل شخص 36 عملة ورقية ذات 10 دولار تسلم في ظرف لكل مشارك و بداخله البطاقة السرية، و ذلك في بداية اللعبة.





مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. كيف تصف مشاعرك و انفعالاتك خلال اللعبة؟
2. هل قمت بالبيع و الشراء و المقايضة؟
3. هل هناك أساليب مبتكرة في تبادل المعلومات؟
4. هل حدث و أن قام شخص بالحصول على معلومة بطريقة غير مشروعة؟
5. ما هي الأفكار التي راودتك خلال اللعبة؟
6. هل ساعدتك اللعبة على اكتشاف جانب من شخصيتك؟
7. ما هي الملاحظات التي لفتت نظرك من خلال هذه اللعبة؟
8. ما هي أهم التطبيقات التي استفدتها من هذه اللعبة؟





خريطة العبور

يعطى كل مشارك هذه الخريطة لمساعدته في تحديد الطريق الآمن.

	أ	ب	ج	د	هـ	و
8						
7						
6						
5						
4						
3						
2						
1						





البطاقات السرية

يتـم قص هـذه البطاقات و إعطاء كل فرد مشـارك بطاقة واحـدة من البطاقات أدناه. الحد الأقصى للمشاركين هو 25، إذا كان العدد أقل فلا بد أن تقسم باقي المعلومات بالتساوي عليهم، أو أن يتم عرضها للبيع بسـعر السـوق! يمكنك، فـي حالـة الحاجة لذلك، تقسيم البطاقة إلـى أجزاء من أجـل ضمان حصول المشاركين على معلومات متساوية.

بطاقة 1	بطاقة 2	بطاقة 3	بطاقة 4	بطاقة 5
ب7: ملغم	د1: ملغم	هـ6:ملغم	أ1: ملغم	ب1: آمن
د3: ملغم	ج8: ملغم	و4:ملغم	و7: ملغم	أ8: ملغم
د4: ملغم	ج3: آمن	د5: آمن	ب6: ملغم	أ5: آمن
و6: آمن	ج1: ملغم	د8:ملغم	و1: آمن	ج6: آمن
ب1:آمن	د2: ملغم	ج7: ملغم	هـ3: ملغم	هـ6: ملغم
بطاقة 6	**بطاقة 7**	**بطاقة 8**	**بطاقة 9**	**بطاقة 10**
أ1: ملغم	ب5: ملغم	د7: ملغم	هـ5: ملغم	ج3: آمن
أ3: آمن	ب4: ملغم	هـ2: آمن	ج1: ملغم	أ6: ملغم
ج4: ملغم	هـ2: آمن	أ7: ملغم	و8: ملغم	د1: ملغم
و2: ملغم	هـ1: ملغم	و3:ملغم	أ2: ملغم	هـ1: ملغم
و5: ملغم	ب3: ملغم	هـ4: آمن	و1: آمن	أ4: ملغم
بطاقة 11	**بطاقة 12**	**بطاقة 13**	**بطاقة 14**	**بطاقة 15**
هـ7: آمن	ب2: ملغم	د4: ملغم	و2: ملغم	د2: ملغم
ب8: آمن	أ2: ملغم	أ1: ملغم	و4: ملغم	و1: آمن
ج7: ملغم	أ8: ملغم	ب7: ملغم	ب3: ملغم	أ5: آمن
د8: ملغم	هـ7: آمن	أ3: آمن	ج1: ملغم	ج8: ملغم
ج3: آمن	و6: آمن	د1: ملغم	ج6: آمن	أ6: ملغم
بطاقة 16	**بطاقة 17**	**بطاقة 18**	**بطاقة 19**	**بطاقة 20**
هـ8: ملغم	د7: ملغم	و7: ملغم	و2: ملغم	ب6: ملغم
ب4: ملغم	ج6: ملغم	ج2: آمن	هـ1: ملغم	أ3: آمن
ج2: آمن	د5: ملغم	د3: ملغم	ب1: ملغم	هـ2: ملغم
د2: آمن	و8: ملغم	هـ2: ملغم	و3: آمن	هـ3: آمن
هـ6: آمن	أ7: آمن	ب5: آمن	و5: آمن	هـ4: آمن
بطاقة 21	**بطاقة 22**	**بطاقة 23**	**بطاقة 24**	**بطاقة 25**
هـ5: ملغم	ب4: ملغم	هـ6: آمن	ب1: ملغم	هـ7: ملغم
أ2: آمن	ب3: آمن	د3: ملغم	ج1: ملغم	و6: آمن
ب8: ملغم	ب7: آمن	أ2: آمن	د7: ملغم	و8: ملغم
أ4: ملغم	ج3: ملغم	ج7: ملغم	أ8: ملغم	أ7: آمن
أ3: آمن	و3: آمن	د5: ملغم	د8: آمن	و7: ملغم

أسئلة منشطة

13



- من اختصارات العرب، اختصارهم لبعض الجمل المتداولة في كلمة. فما ذا تعني الاختصارات التالية:

1. بسمل ....
2. حوقل ....
3. جعفل ....
4. طلبق ....
5. دمعز ....

- يضرب العرب الأمثال بمن اشتهر عندهم في أمر ما. مثلاً: أجود من حاتم. أكمل الأمثال التالية:

6. أبلغ من ....
7. أذكى من ....
8. أكذب من ....
9. أحمق من ....
10. أشأم من ....

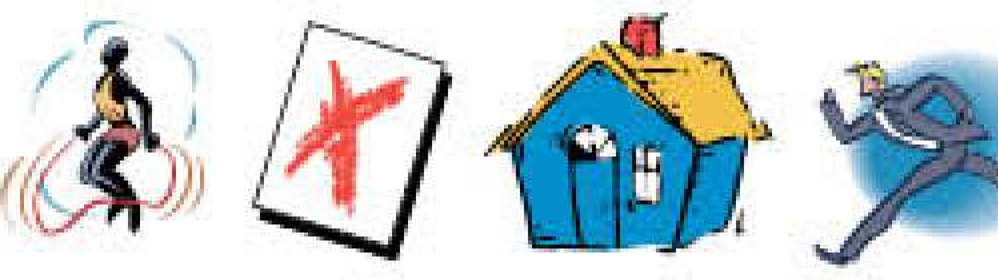
تجد الحل في صفحة رقم: (145)





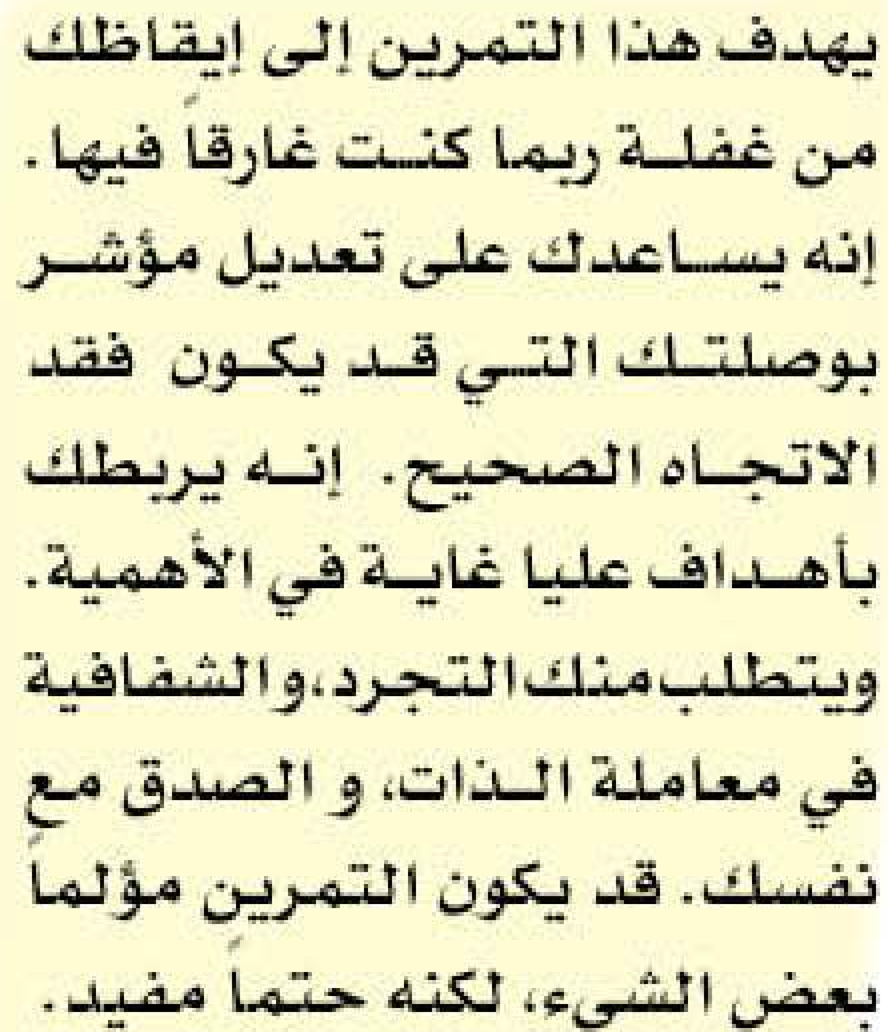
19 رحم الله فلان







الهدف



يهدف هذا التمرين إلى إيقاظك من غفلة ربما كنت غارقاً فيها. إنه يساعدك على تعديل مؤشر بوصلتك التي قد يكون فقد الاتجاه الصحيح. إنه يربطك بأهداف عليا غاية في الأهمية. ويتطلب منك التجرد، والشفافية في معاملة الذات، و الصدق مع نفسك. قد يكون التمرين مؤلماً بعض الشيء، لكنه حتماً مفيد.





المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- معرفة الذات
- تطوير الذات
- المحاسبة



الطريقة

قم أولاً بقراءة الصندوق المعنون بـ "إدراك الزمن" (مرفق)، اقرأه في مكان هادئ لا يقاطعك فيه أحد، ثم بتمعن و هدوء قم بقراءة السيناريو التالي:



"تخيل أنك سرت مع السائرين خلف جنازة مهيبة داخل المقبرة، و الناس يتسابقون على حملها طلباً للأجر والثواب، و يتجهون بها إلى المصلى للصلاة عليها صلاة الميت. و فجأة انتبهت بأن صاحب الجنازة هو أنت! نعم هذا أنت ملفوفاً بقماش، و معطراً بالسدر و الكافور! لقد صليت مع المصلين خلف جنازتك! و دفنتها معهم! ثم اصطففت مع أهل الميت للعزاء! ثم انصرف أهل الميت إلى بيت العزاء، بيت أقرب الناس للميت، و هل هناك أقرب إليه منك؟! إنه بيتك قد اجتمع فيه الأهل و الأحباب يستقبلون التعازي فيك! و بعد فترة من الهدوء، بدأ الحضور يتذاكرون مآثر ميتهم، و يتذكرونه بالدعاء و الرحمة و الغفران، و أنت تستمع إليهم صامتاً. لقد وجدت في نفسك رغبة كبيرة في أن يذكرك الناس بالخير في أمور بعضها علموا بها و بعضها قد خفيت عنهم. اطرح على نفسك و بتجرد الأسئلة التالية، و كن صادقاً مع ذاتك:

1. ما هي الأعمال التي قمت بها في حياتك و تود أن يذكرك الناس بالخير بها ؟
2. ما هي الأعمال التي تحمد الله على أنك قمت بها ويجهلها الناس و لكن رب الناس يعلمها؟
3. ما هي الأعمال التي قمت بها في حياتك و تود أن تقابل الرب عز و جل بها؟
4. ما هي الأعمال التي قمت بها في حياتك و تود لو أن رب الناس قد غفرها لك، و أن الناس غفلوا عنها و لم يذكروها؟
5. ما هي الأمور التي وددت لو طال بك العمر كي تنجزها؟

• إجاباتك عن الأسئلة 1 و 2 و 3 هي أهم الأعمال التي خرجت بها في حياتك إلى الآن. إذا وجدت صعوبة في الإجابة، أو لم تكن إجابتك واضحة، أو لم تجد من الأعمال ما تعتقد أنه جدير بالثناء، فأنت بحاجة إلى مراجعة صريحة مع النفس، فلربما الكثير من أوقات حياتك يمضي إما مشغولاً في توافه الأمور، أو غافلاً عن مصيرك، و قد آن الأوان أن توقظ نفسك، و تعي إلى أين أنت سائر.



- إجابتك الواضحة و الصريحة عن السؤال 4 تعني أنك واع لما قمت به من أعمال لا تسرك، و هذه فرصة طيبة إلى تجديد العزم بعدم العودة إليها.
- إجابتك على سؤال 5 هو "مشروع حياة قادم" عليك أن تخطط و تسعى في تنفيذه، و تذكر بأنك إذا بدأت به و سعيت إليه حتى لو لم يمهلك الأجل لإتمامه فإنك مجزي على نيتك إن شاء الله.



المشاركون

التمرين فردي



الوقت

30-45 دقيقة تقريباً.



المواد

- ورقة و قلم



المصدر

بتصرف من :
ستيفن كوفي (1996). العادات السبع للقادة الإداريين. ترجمة هشام عبدالله. المؤسسة العربية للدراسات والنشر. بيروت



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. ما هو شعورك و أنت تقوم بالتمرين؟
2. ما الذي خرجت به من هذا التمرين؟
3. هل أنت راض عن نفسك بعد التمرين؟
4. هل حرك التمرين فيك همة للعمل الصالح؟

إدراك الزمن



ألـق ببصرك إلى الـوراء ... ليس إلى الأمس القريب، و لكن إلى ذلك الشـريط الممتد من تاريـخ الأرض التـي تقـف أنـت اليـوم عليها. تأمل في تلك الأزمنة السـحيقة من عمر هذا الكوكب الصغير. انظر من نافذة التاريخ إلى ملايين السنين البعيدة منذ أن خلق الله هذا الكوكـب بـكل ما فيه و من فيه. تفكر في هذه السلسـلة الطويلة من الأجيال التي قاسمتك العيش علـى وجه هذه البسـيطة. تأمل في تلك الشـبكة العجيبة و الرهيبـة من الأحداث و المواقـف. التفت إلى ذلك المحارب الذي أشـهر سـيفه أمام عدوه كـي تكون له الغلبة، و إلى هـذه العجـوز و هـي تصارع المرض و تأبـي أن تغادر الحياة، و إلى ذلـك العامل الذي يتصبب عرقـاً كـي يؤمن لـه و لعياله قوت يومه، و إلى هذا الطفل لاعباً لاهيا، يسـتمتع بلحظات من عمره قصيرة. انظر إلى تلك الأمة الراكعة السـاجدة أمام أوثانها التي صنعتها بيدها، وإلى أولئك القساة من أصحاب الأخدود و قد علا ضحكهم و هم يرون المؤمنين تصطلي بهم نار الدنيـا. انظـر إلى ذلك الشـيخ الكبير واقفاً في جوف الليل يرجـو ربه أن يرحم ضعفه و قلة حيلتـه و هوانـه على الناس، و إلى ذلك الشـاب اللاهي العابـث، و قد اغتر بصحته. تأمل في ذلك الطابور الطويل من البشـر و الأحداث و المواقف، إلى هذا يصنـع التاريخ، وإلى أولئك الحثالة من البشـر التافهين تعيش على هامشـه. تأمل في كل هذا و ذلك، ثم اسـأل نفسـك من أنت؟ و من تكون؟ و إلى أي فريق تنتمي؟

أنـت يـا مـن تعيش لحظتك هـذه و قد ظننـت أن ميـراث الأرض جميعاً قد جمـع لك، و أن التاريـخ قـد تجمـد واقفاً تحـت أعتاب قدميـك، فلن يأتي أحـد بعدك، و ظننـت أن الخلود فـي هـذه الأرض قـد كتب لـك. أما الأجيـال الهائلـة من البشـر و المخلوقات الـذي عبروا محيـط هـذه الدنيا فهـم مسـاكين، قليلو الحظ، لـم يتمكنوا مـن إكمال المشوار، أو بلوغ مـا أمَّلـوا، أما أنت فسـتعمر حتماً فلا شـيء بعـدك، فأنت اليوم الفـرح و أنت الوارث... ... هكـذا لسـان حالـك يقول. لكن .. هل سـألت نفسـك مـا الذي يميـزك عن هـذه الملايين الهائلـة مـن البشـر و المخلوقـات؟ مـا الذي فيك مـا يمنع أن يتجـاوزك قطـار الحياة إلى غيـرك؟ أمـا و الله لـو كنـت مـن العاقليـن لأيقظتـك حقيقـة أنـك لا تعـدو أن تكـون كلمة فـي سـفر التاريـخ الضخـم .. سـطراً أن أحسـنت، أو هامشـا إن أسـأت، أو تكـون صـورة فـي



شـريط فيلم تاريخ الأرض، اليوم أنت معروض، و غداً سيطويك الزمن. و لو كان أحد أحق بالخلود على وجه هذه الأرض لكان محمد عليه أفضل الصلاة و السلام.

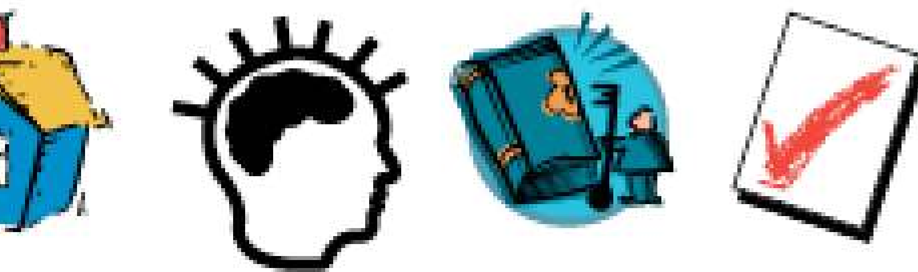
ما يميز عظماء من عاشـوا على وجه البسـيطة عن غيرهم من الناس هو ذلك العمل الذي تركوه شـاهداً على حسن صنيعهم فيها،



أما من عـاش لحظته، و أشـغلته توافه الأمـور عن معاليها، و أعماه قصر نظره عن إدراك أنبل المقاصد وأرفع الغايات، فـلا أظنه غير واحد من ملايين البشـر التافهين الذين أبهجوا الأرض بفنائهم. "فما بكت عليهم السـماء و الأرض و ما كانـوا منظرين". فـوالله الذي لا إله إلا هـو، لا أعرف أحداً أبعد نظـراً، و أيقظ ذكاءً، و أكثـر وعياً بنفسـه مـن المؤمن، قـد قدم الباقـي على الفانـي، و الخالد على الزائل، لا يعبأ بمن سـبقه في حظ مـن حظوظ الدنيا، و يرجو أن يكون في أول الركب السـائر إلى ديار الآخرة، نظر إلـى الـوراء، فتفتحت له أسـرار الحياة، و أدرك حسـاب الزمـن، و أيقن أن الدنيا ستطويه كما طويت غيره، لكنه يأبى إلا أن يترك على الأرض شـاهداً على حسن صنيعـه فيهـا. "لو كانت الدنيا مـن ذهب، و الآخرة من خزف، لاختـار العاقل الخزف الباقي علـى الذهـب الفانـي، فكيف والآخرة هـي الذهب، و الدنيا هـي الخزف"؟!! أخـي القارئ .. أختي القارئة ... في زحمة الأعمال و كثرة المشاغل و التزامات الحياة التي لا تنتهي، ننسى كثيراً، و تتعطل ساعاتنا عن إدراك الزمن بدقة، فنخطئ في الميعاد!



20 الحصان و الفارس





الهدف



أن تضع كل فارس على حصانه.



المهارات

التمرين مفيد في التالي:

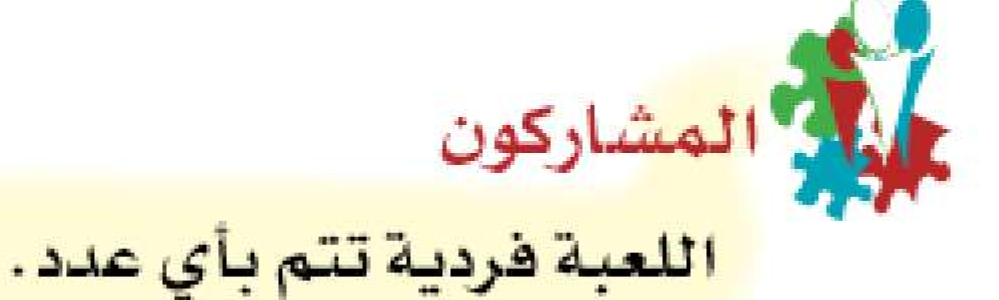
- حل المشكلات
- منشط

الطريقة



قم بتصوير الورقة المرفقة بعدد المشاركين، و باستخدام المقص، اطلب منهم أن يقطعوا الورقة مرورا بالخط المنقط، بحيث ستكون لديكم بالنهاية ثلاثة قطع، قطعتان للحصانين، و قطعة واحدة للفارسين (يجب ألا يفصل القائدان عن بعضهما). و الآن، و باستخدام الثلاث قطع فقط، هل تستطيع أن تضع كل فارس على حصانه.(يمكنك أن تساعدهم بتذكيرهم أنهم عليهم أن يضعوا القطع الثلاث على الطاولة و يحركوها بزوايا مختلفة إلى أن يصلوا إلى الحل).

المشاركون



اللعبة فردية تتم بأي عدد.

الوقت



10 - 15 دقيقة تقريباً.





المواد

- الورقة المرفقة
- مقص لكل مشارك



المصدر

بتصرف من :
Dave Arch. Tricks for trainers II (1993). Resources for Organizations, Inc.



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

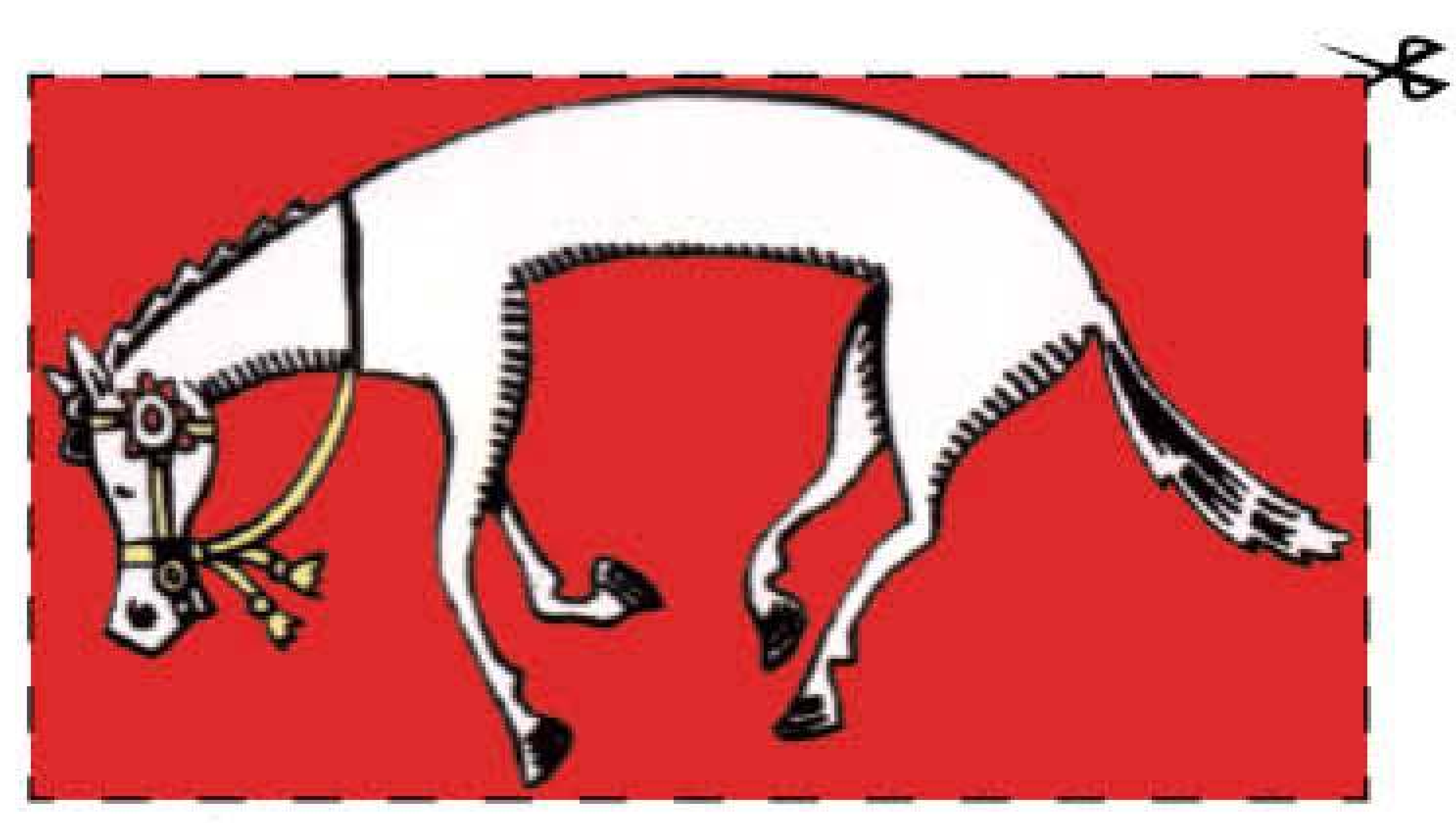
1 ← رغـم أن المسـألة تبدو سـهلة إلا أن أغلبنا تعذر عليـه الوصول للحل، لماذا؟

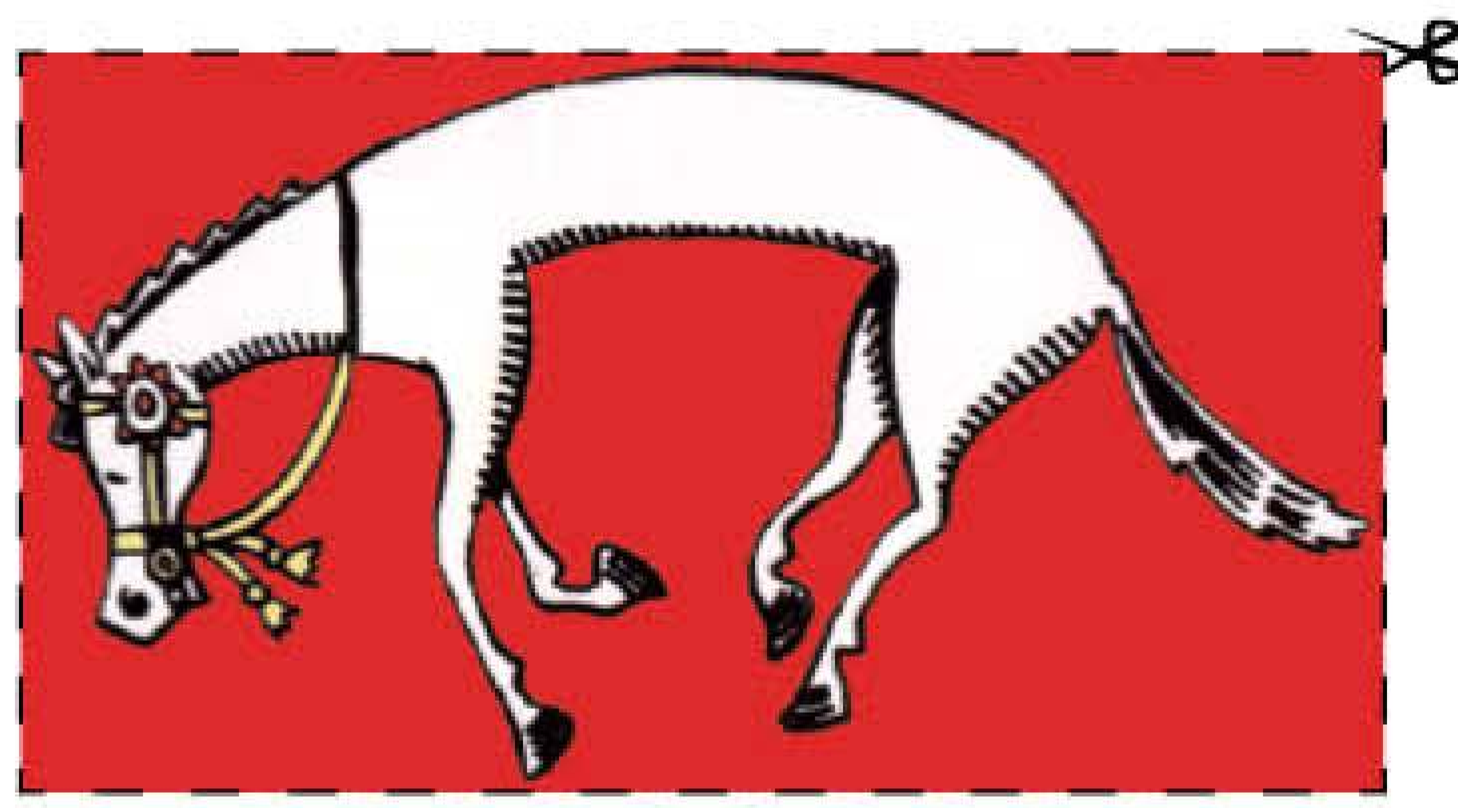


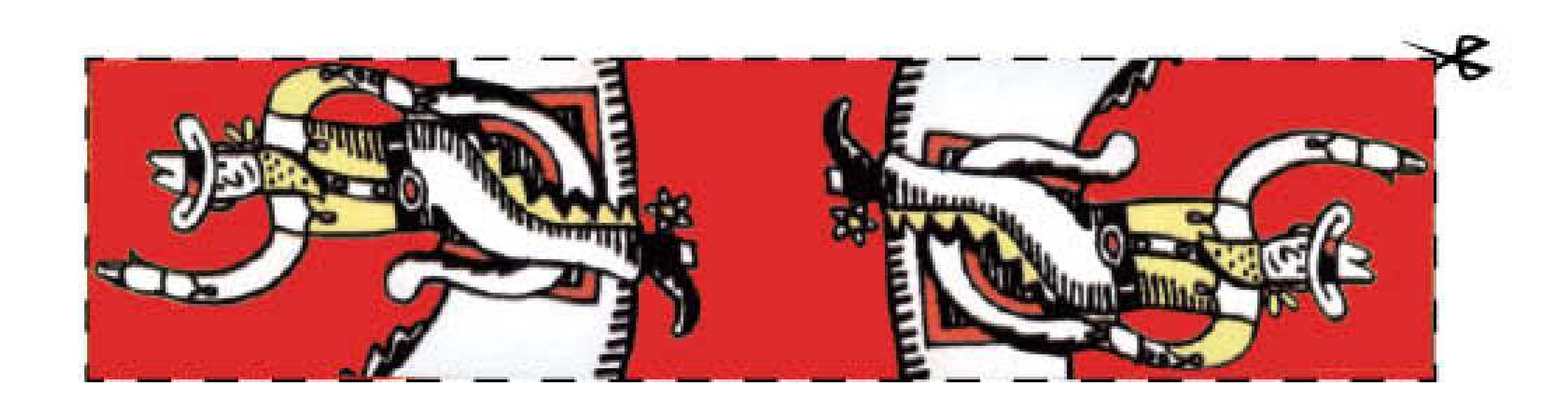




اقطع الثلاث قطع بحدود الخطوط المتقطعة ثم حاول تركيب كل فارس على حصانه





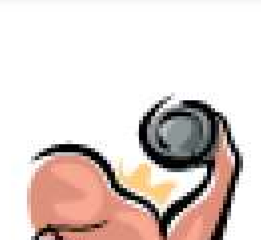


تجد الحل في صفحة رقم: 146





21 الحصن البشري











الهدف



هل يستطيع فريقك المحافظة على الكنز من سرقة اللصوص؟







المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- توزيع و تنسيق الأدوار
- التخطيط
- المحافظة على الأمانة



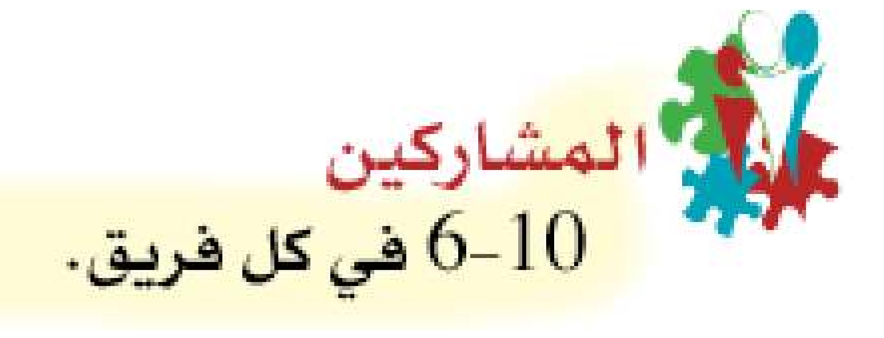
الطريقة

اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

طلب من فريقك المحافظة على كنز ثمين (10 بالونات) من السرقة. و للأسف فهناك مجموعة من اللصوص (الفريق الآخر) يسعى لسرقتها. و للمحافظة على الكنز لابد للفريق من عمل حصن (طوق) بشري حول الكنز، و رص الصفوف ما أمكن. لا يمكنك الاشتباك مع الفريق الآخر، و كل ما بإمكانك هو بناء حصن قوي و متماسك. فريق اللصوص لديه 7 دقائق للسطو قبل وصول الشرطة، و سيحاول السرقة عن طريق اختراق الحصن أو القفز عليه، و تتم السرقة بأخذ أكبر عدد من البالونات. لاحظ أن الكنز عرضة للتلف (تفرقع البالونات) لذا على الفريق المحافظة عليه ما أمكن.







المشاركين

6-10 في كل فريق.

الوقت

15 - 20 دقيقة تقريباً.





المواد

- بالونات

المصدر

المـؤلـف



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. ما هو الجو العام السائد في المجموعة أثناء التمرين؟ (مثلاً: التوتر، النزاع، الحماس، الفوضى . الخ).
2. كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه للمحافظة على الكنز؟
3. من أخذ دور القائد؟ و كيف أخذها؟
4. ما هي عوامل نجاح أو فشل الفريق؟
5. لو تم إعادة التمرين مرة أخرى، كيف ستقومون بالحل؟
6. ما أهمية القوة في هذا التمرين؟
7. ما أهمية التخطيط و التنفيذ هنا؟
8. "لا نؤتين من قبلك" شعار أين موقعه في هذه اللعبة.
9. ما الدروس المستفادة من اللعبة؟
10. أي ملاحظات أخرى؟

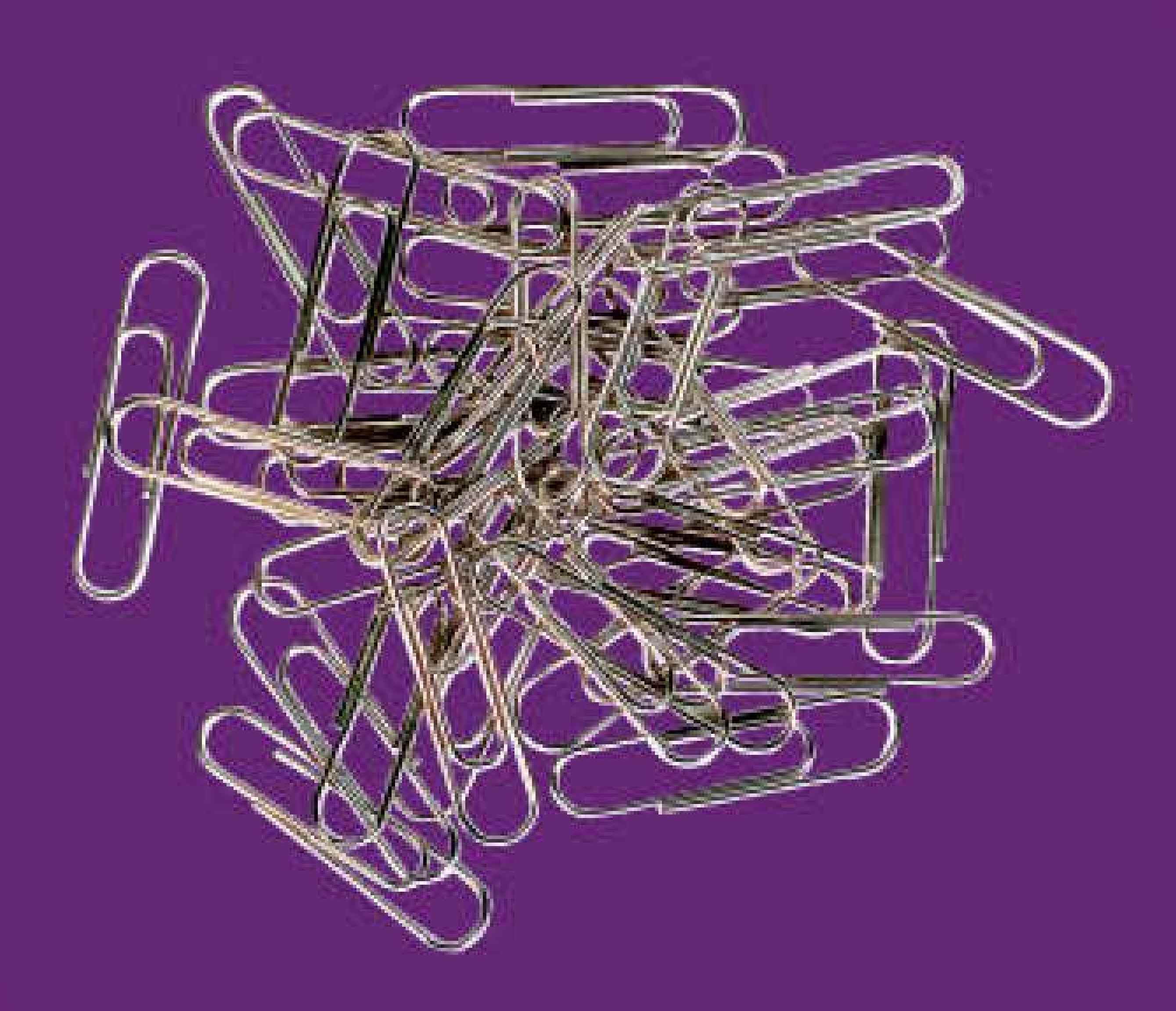
أسئلة منشطة

14

المشبك العجيب



نعلم أن المشبك يستخدم في تثبيت الأوراق، و لكن هل من الممكن أن نجد له استخدامات أخرى؟



فكر في التالي:

اسأل نفسك "ماذا لو"، ما ذا لو كان المشبك مستقيماً؟ ماذا لو أوصلنا المشابك مع بعضها؟ فكر في مواقف صعبة قد تحتاج فيها لأداة؟ فكر في استخدامه في البيت، أو البر ، أو العمل؟



22 عبِّـــرنـــي



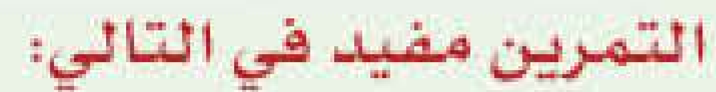




الهدف

أن توصل زميلـك، مغمض العينين، مــن خــط البداية إلى خــط النهاية دون أن يلمس الأجسام المرمية في الأرض.

المهارات



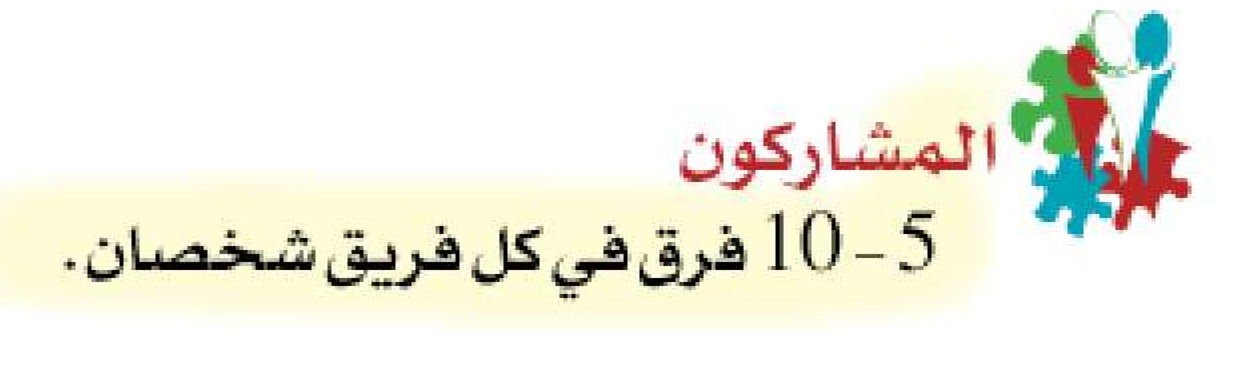
التمرين مفيد في التالي:

- الاتصال
- الاستماع
- إعطاء التعليمات
  تنفيذ التعليمات

الطريقة

1. ساحة اللعب على مستطيل عرضه 15 متراً و الطول 25 متراً تقريباً.
2. هناك أجسام مرمية كثيرة في ساحة الملعب.
3. كل فردين يشكلون فريق. أحدهما يربط عينيه بحيث لا يرى تماماً، و يبدأ عند خط البداية، و الآخر يقابله عند خط النهاية و مهمته إعطاء زميله توجيهات كي يجتاز إلى خط النهاية دون أن يلامس أي من الأجسام المرمية على الأرض.
4. هنـاك عـدة فـرق تقوم بنفـس المهمة، لذا الأمـر يتطلب قدرة على الاسـتماع الفعال و تمييز صوت الزميل من بين أصوات أفراد الفرق الأخرى.
5. الفريق الذي يعبر أولاً دون أن يلامس أي من الاجسام المرمية يعتبر فائزاً.
6. كل لمسة بالخطأ لأي جسم ملقى على الأرض يخصم من صاحبها درجة.





المشاركون

10 - 5 فرق في كل فريق شخصان.



الوقت

20 - 15 دقيقة تقريباً.



المصدر

The portable Adventure Workshop (1998). Project Adventure.



المواد

- أجسام مرمية (مثلاً: أحذية، ملابس، كرات، ..إلخ)
- حبال لتحديد خط البداية و النهاية (أو أي بديل آخر)



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. ما أهمية الاستماع الجيد في هذه اللعبة؟
2. مـا هـي العوائق التي أثرت سـلباً علـى القدرة على الاسـتماع في هذه اللعبة؟
3. هل التوجيهات كانت دقيقة و واضحة؟
4. ما الدروس المستفادة من التمرين؟
5. أي ملاحظات أخرى؟




23 قطـار البالـونات









الهدف

أن يجتاز الفريق من خط البداية إلى خط النهاية دون أن يسقط أي بالونة!





المهارات



التمريـن مفيـد فـي التالي:

- تنسيق الأدوار
- الثقة
- إعطاء التعليمات

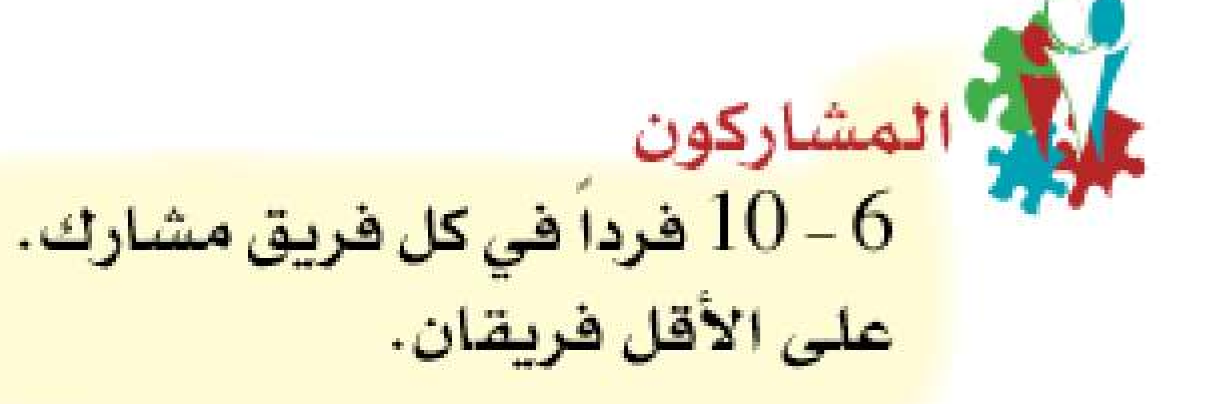


الطريقة



1. يقف الفريق بشكل مستقيم مكوناً قطاراً بشرياً.
2. توضع بالونة بين كل شخصين، بين ظهر الفرد الذي في الأمام و صدر الفرد الذي خلفه، بحيث يتم تثبيتها فقط من خلال الضغط عليها.
3. لا يسمح بلمسها باليد.
4. علـى الفريق أن يمشـي من خـط البداية إلى خط النهاية دون أن يخسـر أي بالونة.
5. إذا سـقطت أي بالونـة فعلـى الفريـق الرجوع إلـى خط البدايـة و البدء من جديد.
6. الفريق الفائز هو الفريق الذي يجتاز خط النهاية أولاً.





المشاركون

6 - 10 فرداً في كل فريق مشارك.
على الأقل فريقان.



الوقت

15 - 20 دقيقة تقريباً.



المواد

- بالونات بعدد الأفراد المشاركين



المصدر

المـؤلـف



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. ما هو الجو العام السائد في المجموعة أثناء التمرين؟ (مثلاً: التوتر، النزاع، الحماس، الفوضى . الخ).
2. كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
3. ما المهم في هذه اللعبة، السرعة أم الدقة؟
4. "يجب مراعاة مدى سرعة مشي زملائي". ما مدى صحة هذه العبارة؟
5. ما شعوركم نحو الفرد الذي أسقط بالونته؟
6. هل مسؤولية سقوط البالونة مناطة بالفرد الذي في الأمام أم الخلف؟
7. ما الدروس المستفادة من التمرين؟
8. أي ملاحظات أخرى؟

أسئلة منشطة

15



1 ما هو الطائر الذي بإمكانه أن يطير للخلف و على الجانبين؟

2 أبن أبي و ليس أخي. فمن هو؟

3 هل نقول لسعة الحية أم لدغة الحية؟

4 ما هو العدد الذي إذا أضفناه إلى 10000 تكون النتيجة أكبر من لو ضربناه في 10000؟

5 أيهما أثقل، طن من الحديد الفولاذ، أم طن من خشب الصندل؟

6 إذا لديك عود ثقاب واحد، و دخلت في غرفة باردة جداً، و كان هناك مصباح يعمل بالزيت، مدفأة خشب، و مدفأة فحم، ما الذي تشعله أولاً؟

7 مزارع لديه 18 خروفاً، ماتوا جميعهم ما عدا 7، كم تبقى لديه من الخرفان؟

8 اذكر لي الأشهر التي بها 28 يوماً ؟

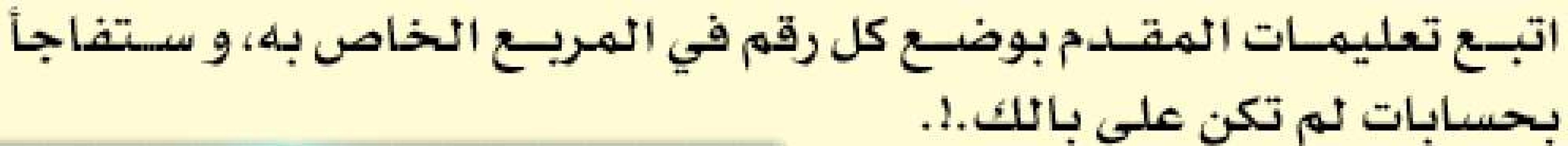
9 أي بلد من بلدان الأرض له أكبر عدد من المطابخ؟

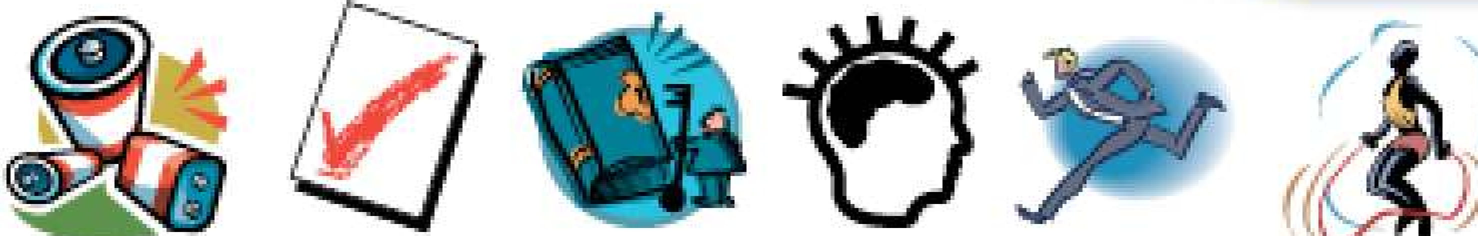
10 متى يكون 11 + 2 = 1 ؟

تجد الحل في صفحة رقم: (146)



24 عجـائب الأرقـام












الهدف

اتبـع تعليمـات المقـدم بوضـع كل رقم في المربـع الخاص به، و سـتفاجأ بحسابات لم تكن على بالك.!.





المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- تنشيط الذهن
- افتتاح البرنامج



الطريقة

1. وزع عليهم ورقة عجائب الأرقام المرفقة.
2. كل شخص يختار بسرية رقماً في ذهنه، يجب أن يكون الرقم أكبر من 20 .
3. قـم بالطلـب منهم أي يضعوا في كل مربع الأرقام المناسـبة حسـب التعليمات التي ستعطيها لهم.
4. حسب الأرقام الواردة في عجائب الأرقام –نسخة المقدم، أعطهم تعليمات بوضع الأرقام في مكانها المناسب على الورقة التي لديهم.
5. لا تريهـم ورقتـك، و تظاهـر بأنـك لا تنظـر إليهـا أصـلاً أثنـاء إعطائهـم التعليمات.
6. عنـد الانتهـاء من ذلـك اطلب منهم تفحص الأرقام بدقة، سيكتشـفون أن جمـع الأرقـام في أي أربـع مربعات سـتعطي نفس الرقـم الذي اختاروه في بداية اللعبة.
7. الناتج الصحيح سيكون من أي أربع مربعات مرتبة بطريقة منظمة، مثلاً: أي أربع مربعات متجاورة، أو قطرية، أو في زوايا المربع الكبير، و هكذا.
8. اطلب منهم أن يكتشفوا أكبر عدد ممكن من الترابطات.





المشاركين

اللعبة فردية يمكن أن تتم بأي عدد من الأفراد.



الوقت

10 دقيقة تقريباً.



المواد

- ورقة عجائب الأرقام الفاضية (مرفق)
- ورقة عجائب الأرقام الخاصة بالمدرب
- أقلام



المصدر

Dave Arch (1996). Red Hot Handouts. Creative Techniques Press.



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

1. هل كنا دقيقين في الملاحظة.
2. ما رأيكم بعجائب الأرقام هذه؟
3. هـل لدى أحد منكـم معلومة أو لعبة ظريفة متصلـة بعجائب الأرقام هذه؟
4. ما الدروس المستفادة من التمرين؟
5. أي ملاحظات أخرى؟



نسخة المشارك

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

نسخـة المقـدم

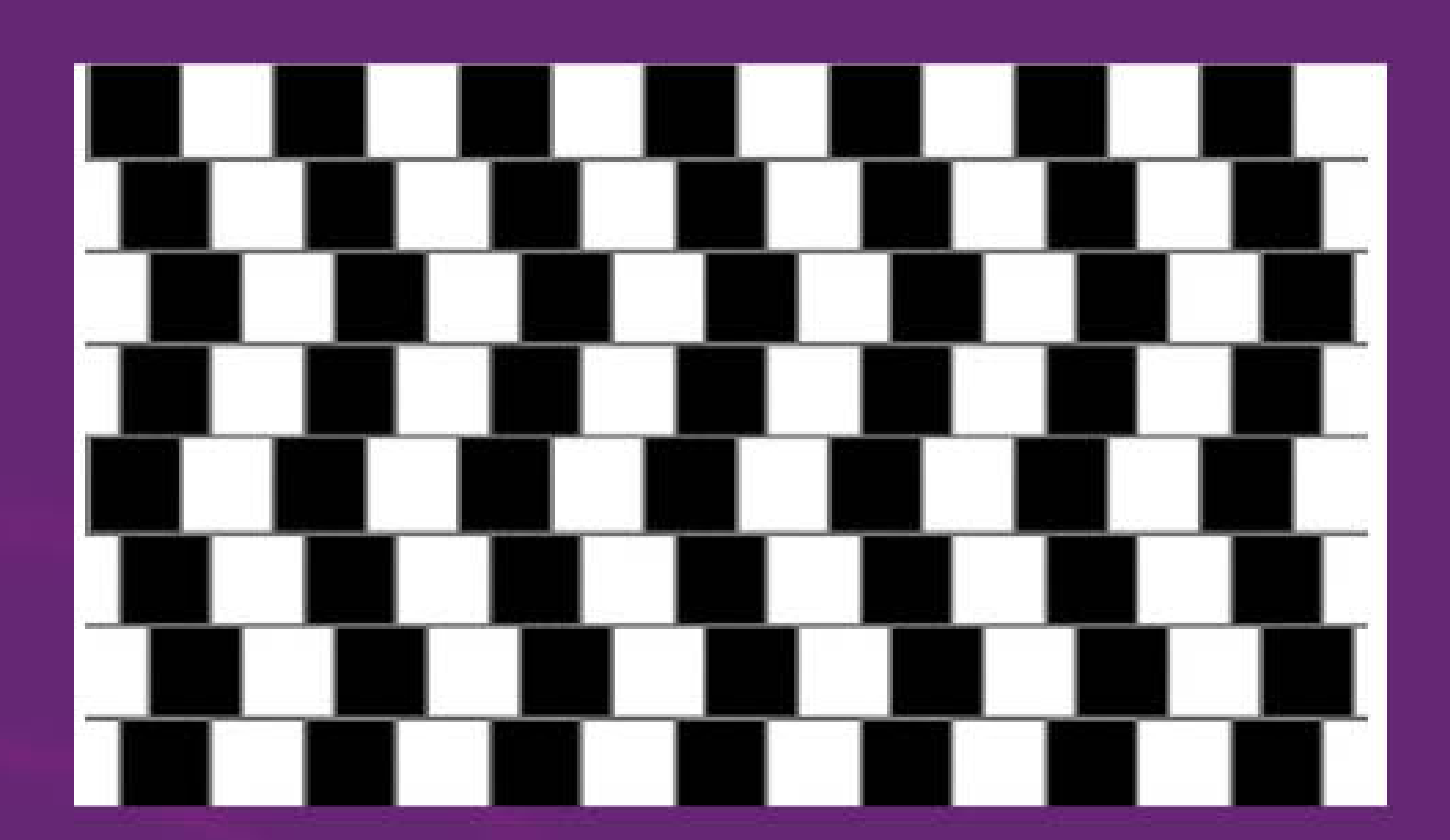
A -20 من الرقم الذي في بالك	B 1	C 12	D 7
E 11	F 8	G -1 من الرقم في المربع A	H 2
I 5	J 10	K 3	L +2 على الرقم في المربع A
M 4	N +1 على الرقم في المربع A	O 6	P 9

أسئلة منشطة

16

هل أنت على الطريق المستقيم؟!

هـل تسـتطيع أن تحـدد أي هذه الخطوط الأفقية مسـتقيماً و أيهم منحنياً ؟!



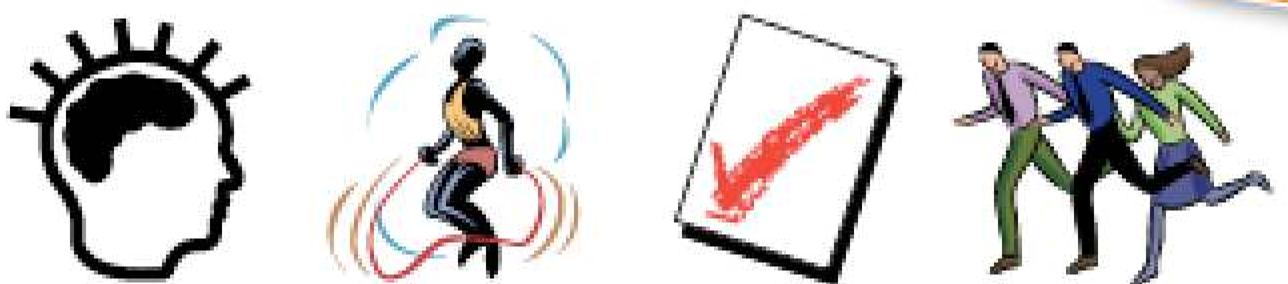
تجد الحل في صفحة رقم: (147)





25 أيـن الخــلل





الهدف

يواجـه الفريق مشـكلة بين أفراده منذ تشـكليه. فهـل بإمكانك معرفة أين تكمن المشكلة؟

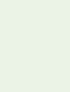


المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- تشكيل فرق العمل
- حل المشكلات





الطريقة

اقرأ السيناريو التالي على المشاركين:

"قـام أعضـاء البرلمان بانتخاب أعضـاء إحدى لجانه، و قامـت اللجنة بانتخاب رئيـس و مقرر لهـا، إلا أن الخلافات بين أعضاء اللجنة ما لبثت أن بدأت، كما أن الحكومة تتهم اللجنة بتعطيل إنجاز دراسة المشاريع المحالة إليها، في حين لا يخفي بعض أعضاء البرلمان من خارج اللجنة استيائهم من ضحالة الدراسات و المشـاريع المحولـة إليهم من اللجنة، و من عدم اكتمال النصاب في جلسـات عـدة. و فـي الجدول أدناه تجد تصنيف لأفضل الأدوار التي من الممكن أن يقوم بها كل فرد من أفراد اللجنة حسب إجابتهم على استبيان يحدد شخصية كل فرد منهم، و المطلوب منك التالي:

1. ما مشكلة اللجنة في نظرك من واقع التصنيف الموضح في الجدول؟
2. ما الذي يمكن فعله لزيادة فاعلية اللجنة؟
3. لو احتاج الأمر تقليص عدد الأعضاء فمن الشخص الذي من الممكن إبعاده؟

قـم في البداية بقراءة ما هو الدور المناسـب لكل نـوع من أنواع فريق العمل كما هو موضح في جدول "أدوار فريق العمل"، فهذا سيفيدك في الحل.





أدوار فريق العمل

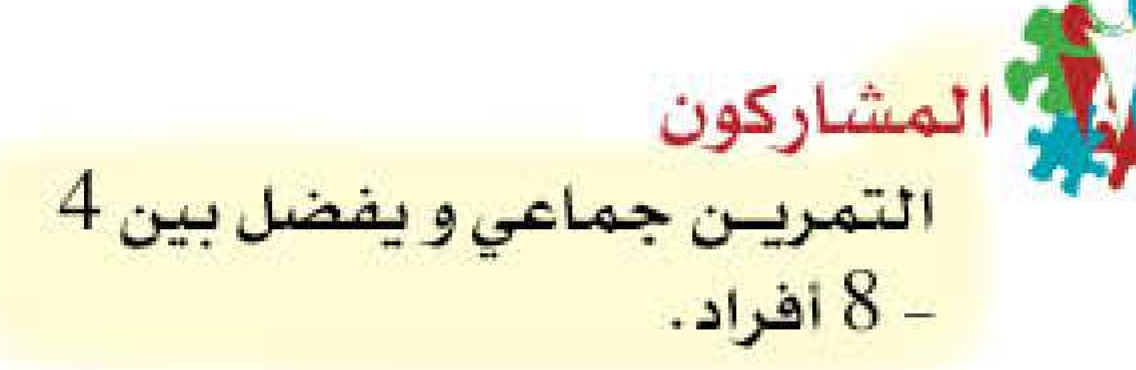
بعد دراسة مكثفة قام بها مردث بلبن (1981) للأدوار التي يمارسها الأفراد عادة داخل فريـق العمـل خلص إلى أن هناك ثمانية نماذج مـن الأدوار توجد في أغلب المنظمات و فـرق العمل، و كل دور من هذه الأدوار يسـاهم بشـكل أو بآخر فـي إنجاح فريق العمل، و وجـد أن الفريـق الذي يحوي أفراداً يمثل كل منهم أحد الأدوار الثمانية السـابقة هو فريـق أكثـر فاعليـة من تلك التي تضم أفـراداً يؤدون أدواراً محـدودة، و الجدول التالي يوضح كل دور و مواصفات صاحبه الشخصية كما يراها مردث:

الدور	التوصيف
المنسق	يضع أهداف الفريق و الأدوار المطلوبة من كل فرد، ينسق الجهود و يقودهم عن طرق احترامهم له، يمثل وجهة نظر الفريق، حنون، متحمس للعمل.
المحفز	يحمس و يشجع أفراد الفريق على العمل، يهمه تحقيق الأهداف أياً كان الثمن، قناص للفرص، مجادل و ناقد للآخرين، غير صبور، علاقته بالآخرين ضعيفة لكونه غير دبلوماسي.
المبدع	مسؤول عن إنتاج أفكار جديدة و أصيلة لتطوير العمل، خيالي في بعض الأحيان، يفضل العمل وحده، يحتاج المنسق لجهده لاستخلاص إبداعاته، من السهولة جرح مشاعره، لبق إذا مدح، أكثر من مبدع في الفريق قد تضر الفريق.
المراقب / المقيم	ذكي و موضوعي، قادر على الترجيح بين الآراء المختلفة، علاقته ضعيفة مع الأفراد الآخرين، حماسه ضعيف للعمل، يحترمه الآخرين رغم خشونته في طرح أفكاره.
الكشاف	بائع جيد، دبلوماسي، باحث عن الفرص و المصادر الجيدة للمنظمة، صاحب علاقات جيدة مع الآخرين، لديه حب استطلاع، يمكن أن يكون مفاوضاً جيداً، صاحب معلومات حاضرة، جيد في تحديد القدرات و ما يمكن و ما لا يمكن عمله.
المكمل	يقلق للمشاكل، مهتم بالتفاصيل، منظم من الطراز الأول، يحضر لنفسه مسبقاً، يكمل المشروع إلى نهايته، لا يحتك بالآخرين.
العامل	اجتماعي، محبوب، غير مسيطر، مهذب، يقدم مصلحة العمل، يساعد الآخرين على أداء مهامهم، لا يصنع القرارات، يقع في مشاكل مع العاملين من أمثاله.
المنفذ	تنفيذي من الطراز الأول، منظم و دقيق، قدرة جيدة على التحكم في مشاعره، صاحب المهام الصعبة.



أدوار أعضاء اللجنة من واقع شخصياتهم

	منسق	محفز	مبدع	مقيم	كشاف	مكمل	عامل	منفذ
رئيس اللجنة				√				√
المقرر		√	√					
عضو 1	√				√			
عضو 2			√		√			
عضو 3		√					√	
عضو 4	√				√		√	



المشاركون

التمريـن جماعي و يفضل بين 4 - 8 أفراد.



الوقت

15 دقيقة تقريباً.



المواد

- ورقة أدوار فريق العمل (مرفق)
- ورقـة أدوار أعضـاء الفريـق مـن واقع شخصياتهم



المصدر

المؤلف



الفصل الخامس

الحلــول

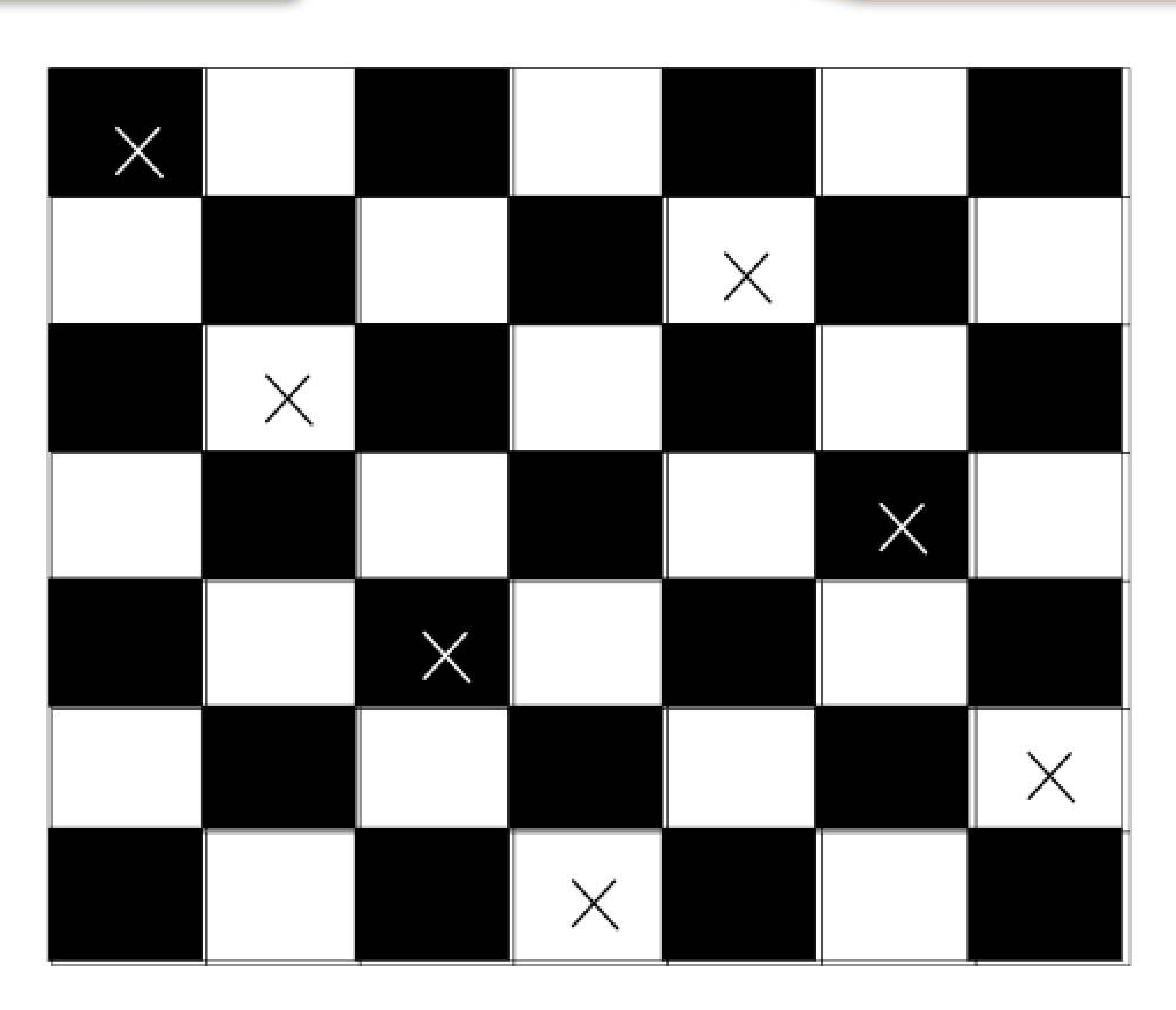


رقم الصفحة 44

1- صفر
2- الفاصلة أي 2,3
3- أن تنام الليالي و ليس الأيام
4- القانون
5- ضربها للأعلى
6- الاسفنجة
7- رماه أفقياً على الأرض
8- موسم الأمطار ليس دائما ممطرا



رقم الصفحة 49





حل أسئلة منشطة 3

رقم الصفحة 53

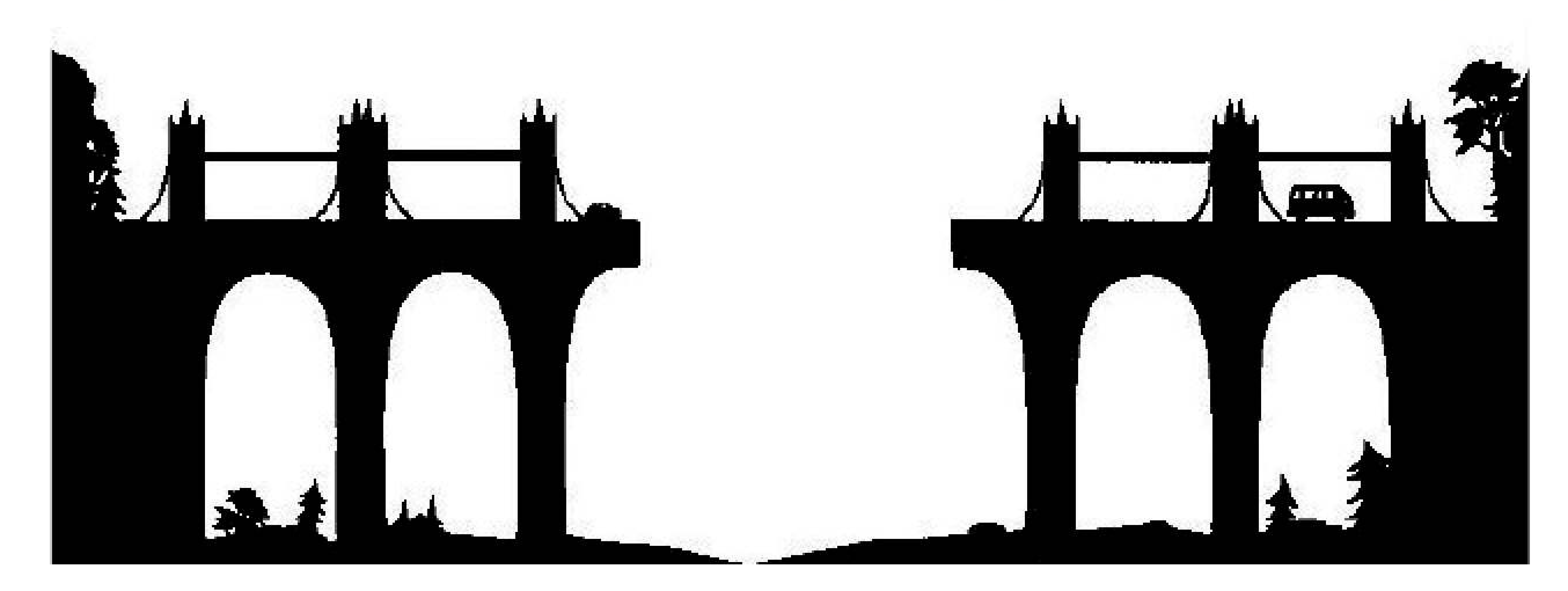
1- في الخريطة.
2- أب و أم.
3- قميص سيدنا يوسف عليه السلام
4- السر
5- جدة
6- شيف و إذا امرأة شيفة ! (للتندر فقط)
7- بيت الشعر.
8- الصبح، يقوم تعالى "والصبح إذا تنفس"
9- نهيق الحمار ، يقول تعالى "إن أنكر الأصوات لصوت الحمير"
10- كل من رمضان و شعبان و لدا في مدينة 6 أكتوبر في مصر بتاريخ 6 يناير.

حل أسئلة منشطة 4

رقم الصفحة 61

لا يحتاج منك الأمر سوى أن تركز نظرك في منتصف المسافة بين حافتي الجسر المقطوع و أثناء ذلك تقترب أكثر من صورة الجسـر (قرب الصورة إلى عينيك)، و سـتلاحظ أن الجسر عاد إلى وضعه الطبيعي و اتصل كلا طرفيه بشكل سليم!

عندما نكون غارقين في مشاريع أعمالنا، فإننا لا نرى الثغرات و العيوب فيما نصنع، و لكن عندما نخرج من هذه الدوامة و ننظر من بعيد، فسرعان ما ينكشف لنا الخلل.



حل أسئلة منشطة 6

رقم الصفحة 77

1- شجرة العائلة
2- نقشرهما
3- 3 دقائق أيضاً
4- لا شيء لأن الشجرة تنمو من الأعلى!
5- 3 طيور
6- النوافذ و الأبواب
7- شاي جاف
8- التجديف
9- سباحة الظهر
10- حذاء التزحلق



حل أسئلة منشطة 7

رقم الصفحة 85

1- سنارة صيد السمك
2- الرجل أعمى ويقرأ بلغة برايل.
3- لأنه كان في أول درجة من السلم.
4- الجمعة
5- من 2 إلى 3 مرات فقط
6- 15
7- قال "لا تقتلني" و ليس لا "تقتليني"، لقد كانوا 4 نساء و رجل
8- النبات
9- النار
10- حرف الراء

حل أسئلة منشطة 8

رقم الصفحة 91

1- أكل قبل دقائق من السنة الفائتة و استمر لدقائق في السنة الجديدة.
2- عدد الثواني في اليوم.
3- لأنه أصلع.
4- تقذفها للأعلى
5- لأنها ستسقط :)
6- كل البلدان
7- فبراير لأنه 28 يوم
8- لأن الفلاش لن يأتي إليهم :)

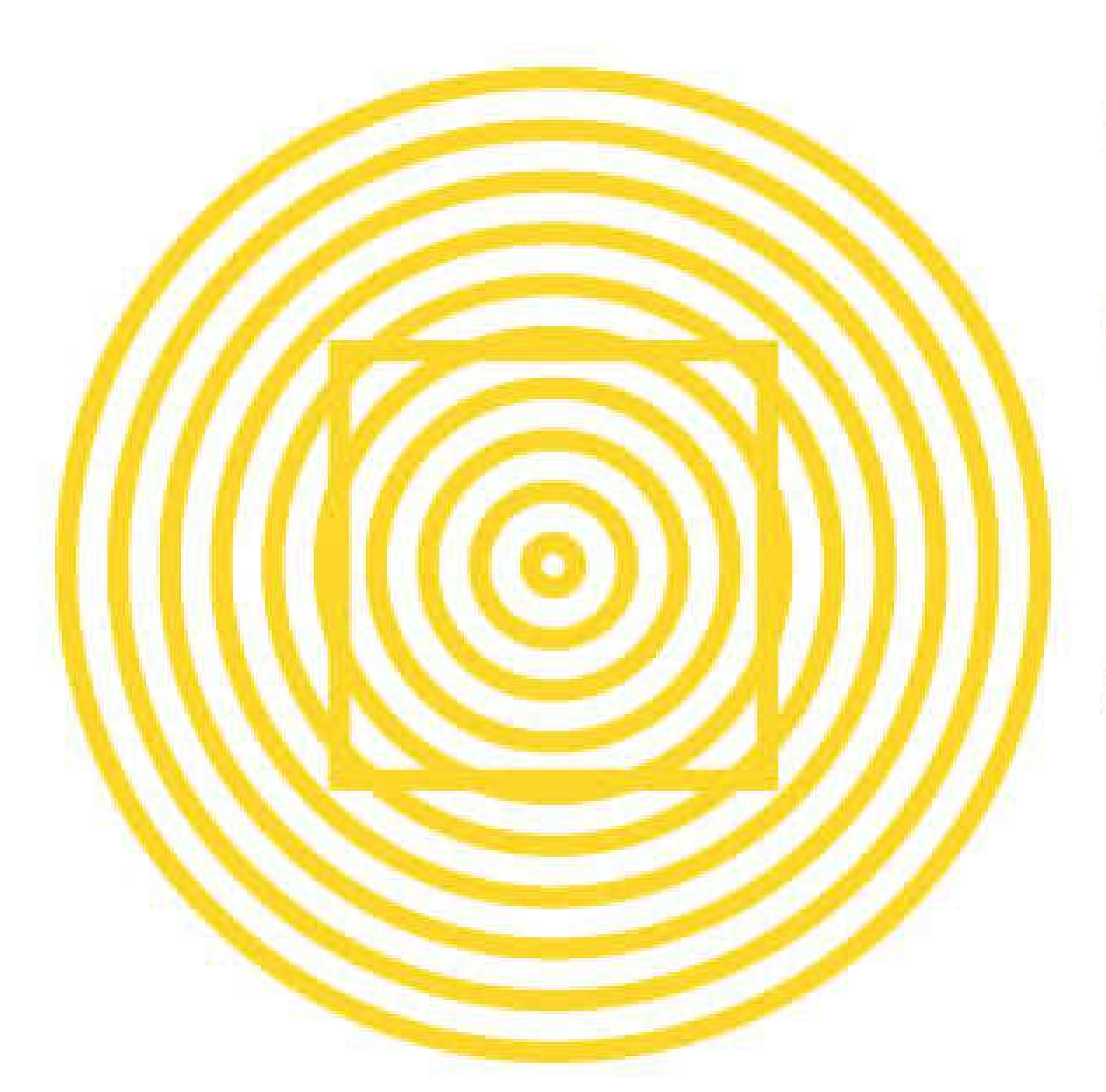


رقم الصفحة 94

هو مربع الشكل، لكن تأثير الدوائر تحرف الإدراك أحياناً.

عندمـا نكـون غارقيـن في دوامـة الحيـاة، قد لا ندرك حقائق الأمور.

ناقـش هـذا التمرين مع المشـاركين معك. خداع بصري



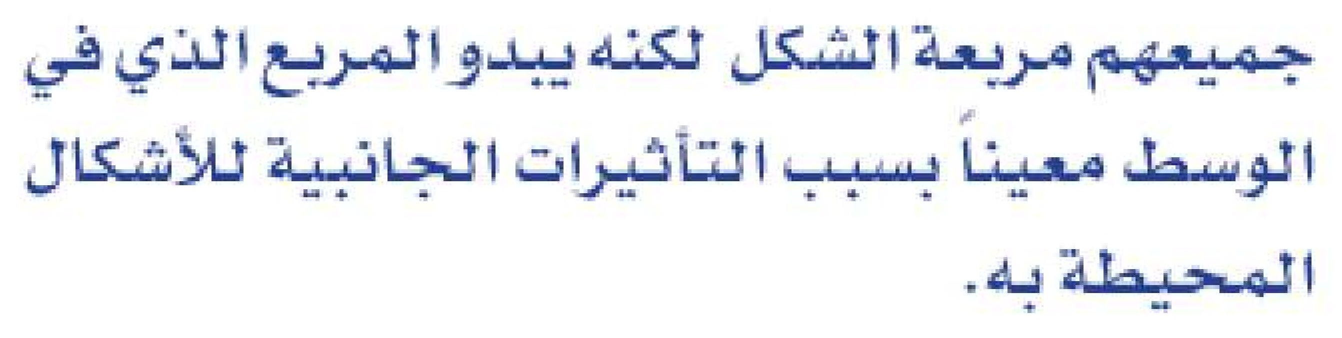


رقم الصفحة 99

1- عثمانية
2- الكتاب
3- ماء العين أو ماء الوجه
4- لا تتقابل هذه الصفحتان في أي كتاب
5- ابن وأب و جد
6- لديه بيض حمام أو بط وليس بيض دجاج .
7- اليوم
8- الكتاب
9- خطأ
10- خطأ



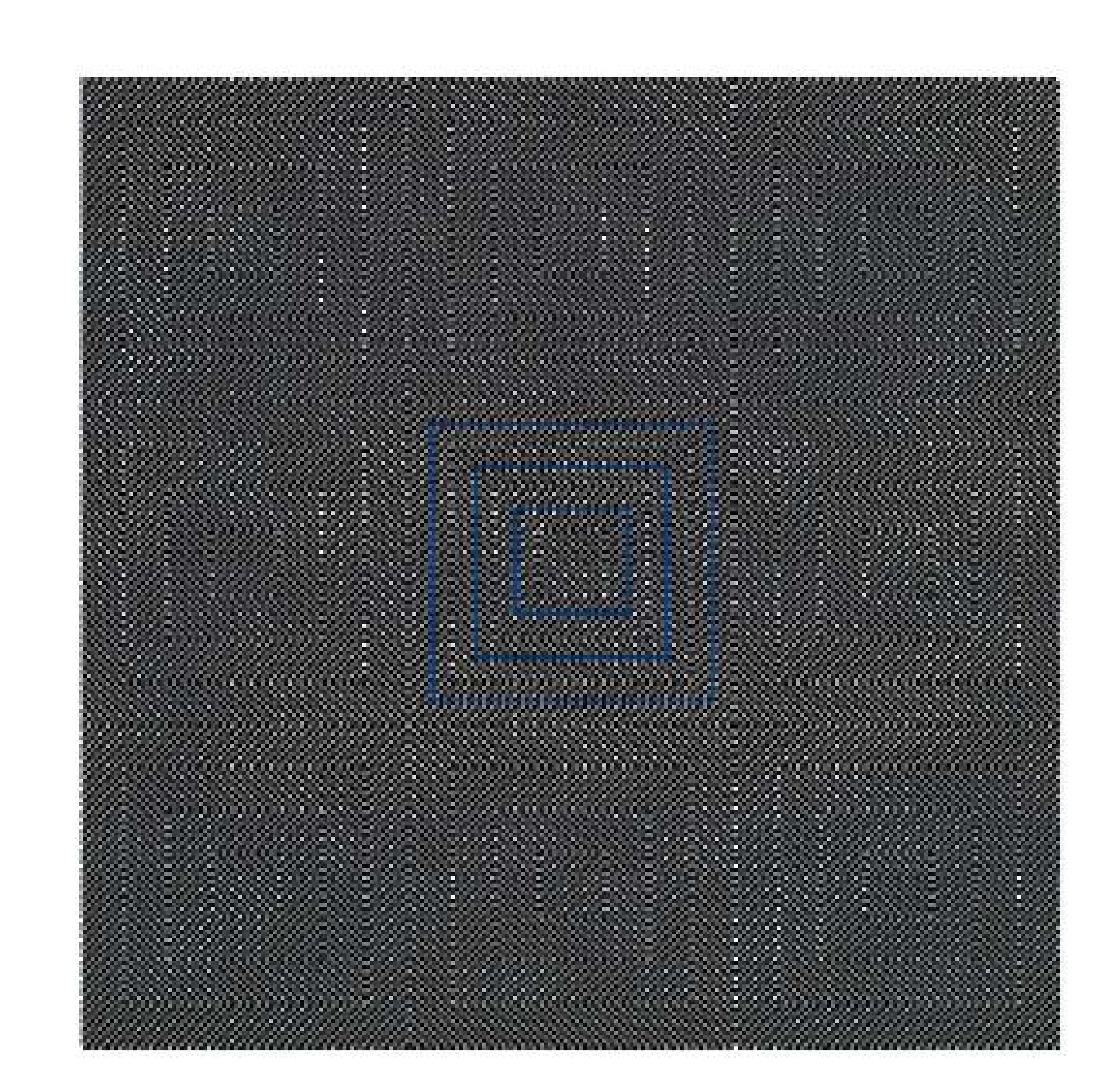
رقم الصفحة 103



جميعهم مربعة الشكل لكنه يبدو المربع الذي في الوسط معيناً بسبب التأثيرات الجانبية للأشكال المحيطة به.

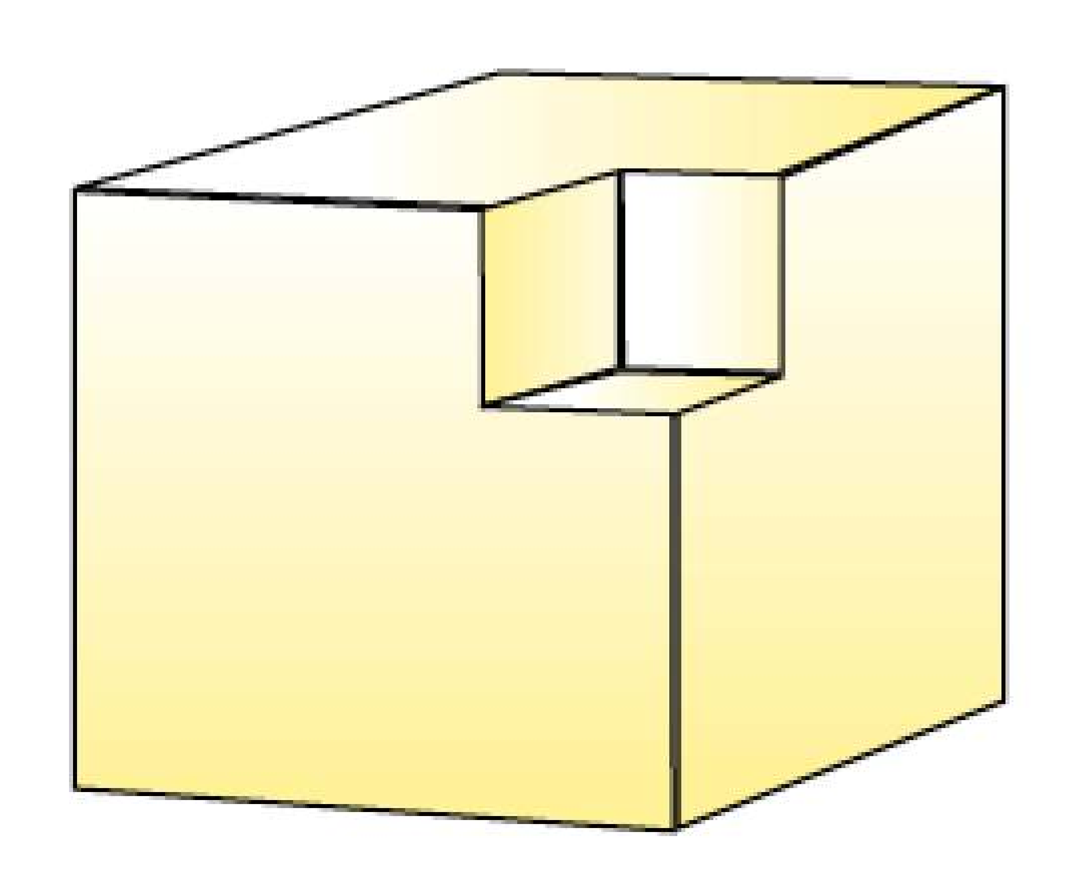
إن المثيرات و المؤثرات الكثيرة في حياتنا تمنعنا من رؤية الأمور بصورتها الحقيقية. أليس كذلك ؟!

ناقش مع المشاركين الأمور المستفادة من التمرين.



حل أسئلة منشطة 12

رقم الصفحة 107



هذا يفسر لماذا ينظر عدة أشخاصٍ لنفس المسألة ولكن كل شخص يرى شيئاً مختلفاً.
إنها مسألة إدراك شخصي للأمور!
ركز النظر الى المربع الصغير وانظر إليه من زاويتي نظر مختلفين تجده يتغير وضعه باستمرار .

حل أسئلة منشطة 13

رقم الصفحة 114

1- قال: بسم الله الرحمن الرحيم.

2- قال: لا حول و لا قولة إلا بالله.

3- قال: جعلني الله فداك.

4- قال: أطال الله بقاءك.

5- قال: أدام الله عزك.

6- قس بن ساعدة الأيادي، خطيب جاهلي اشتهر بالبلاغة في الجاهلية.

7- إياس بن معاوية قاض عربي اشتهر بالذكاء و سرعة البديهة.

8- مسيلمة، مدعي النبوة.

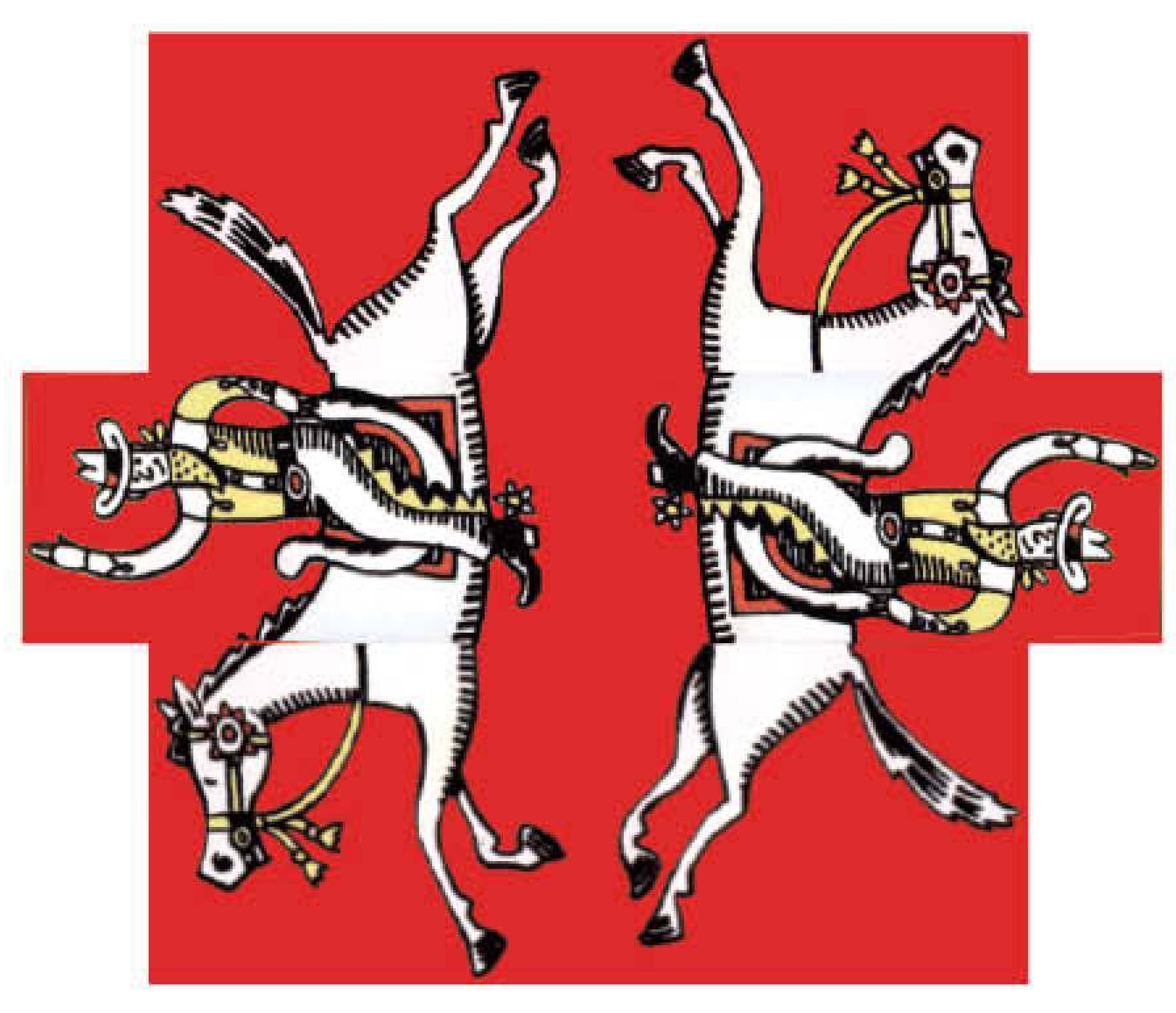
9- هبنقة، من العرب اشتهر بالحمق.

10- طويس، ولد طويس يوم وفاة النبي (ص)، و فطم يوم وفاة أبي بكر، و بلغ الحلم يوم قتل عمر، و تزوج يوم قتل عثمان، و أتاه و لد يوم قتل علي كرم الله و جهه و رضى عنهم جميعاً.



تمــريــن

رقم الصفحة 122





رقم الصفحة 130

1- الطنان Humming bird ، يؤدي ما بين 200-50 ضربة بجناحيه في الثانية.

2- أنا

3- لدغة الحية، و لسعة العقرب

4- 1 أو صفر .

5- متساويان.

6- عود الثقاب

7- 7 (يقرأ السؤال سريعاً على المستمعين)

8- جميع الأشهر الإفرنجية.

9- الصين

10- في الساعة أو الأشهر





رقم الصفحة 135

جميعها مستقيمة رغم أنها تبدو غير ذلك !

عندما تستقيم حياتك، هناك من يراك بأنك انحنيت عن جادة الصواب. المهم ما تراه أنت في نفسك.

ناقش الإستفادات الممكنة من هذا التمرين مع المشاركين معك.



الخاتمة

أخيراً..

آمل أن تكون قد استمتعت واستفدت من هذا الكتاب، الذي جمعت فيه ما أمكنني جمعه من أساليب حديثة في استخدام الألعاب وتقديمها بصورة سلسة وممتعة، فإن أحسنت فمن الله وإن أخطأت فمن نفسي والشيطان، ولا أدعي الكمال ولا ينبغي لي، وحسبي ما قاله الشافعي رحمه الله عندما كان يكتشف أخطاءً في كل مراجعة لكتابه الأم:

«أبى الله إلا أن تكون العصمة لكتابه».

لأي ملاحظة أو تصويب يرجى مراسلتي على:

othman1001@hotmail.com

د.عثمان حمود الخضر



د. عثمان الخضر

- محاضر بقسم علم النفس - كلية العلوم الاجتماعية - جامعة الكويت
- دكتـوراه فلسفـة علـم النفـس - جامعة نوتنجهام - بريطانيا
- ماجستيـر علـوم علم النفـس - جامعـة هل - بريطانيا

ما الذي أستفيده من اقتناء هذا الكتاب؟!

- تعلم كيف تمزج بين التعلم والمرح.
- تعلم كيف تستخدم 30 لعبة تربوية جاهزة للتطبيق.
- تعلم كيف تبتكر وتحضر لبرنامج ممتع ومبدع.
- تعلم كيف تجدد النشاط وتبدد الملل بعد برنامج طويل.

وتذكر أن ..

- الأفراد يتعلمون بصورة أفضل عندما تكون عملية التعلم ممتعة.
- الألعاب التربوية طريقة علمية حديثة في التعلم تستند على ثروة من الإبحاث والدراسات الأكاديمية.
- الألعاب التربوية مناسبة للاستخدام في تأصيل المفاهيم التربوية في نفوس المشاركين.
- باللعب نتعلم ليس فقط من مقدمها ولكن من المشاركين أيضاً.
- الألعاب التربوية صورة تحاكي الواقع مما يسهل مراقبة وتصويب السلوك.

إذا كنت معلماً / مدرباً / مربياً / موجهاً / أباً أو أماً / أو مسؤولاً فلن تستغني عن هذا الكتاب..